CEPI RIYANA

MEDIA
PEMBELAJARAN

DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM
KEMENTERIAN AGAMA
REPUBLIK INDONESIA
Tahun 2012

MEDIA PEMBELAJARAN
Cepy Riyana

Tata Letak & Cover : Rommy Malchan

Cetakan Ke-1, Desember 2009
Cetakan Ke-2, Juli 2012 (Edisi Revisi)

ISBN, **978-602-7774-12-4**
Ilustrasi Cover : Sumber, http://cdn.trendhunterstatic.com/thumbs/pas-a-pas-interactive-education-tool.jpeg

Pengelola Program Kualifikasi S-1 melalui DMS

Pengarah	:	Direktur Jenderal Pendidikan Islam
Penanggungjawab	:	Direktur Pendidikan Tinggi Islam
Tim Taskforce	:	Prof. Dr. H. Aziz Fahrurrozi, MA.
		Prof.Ahmad Tafsir
		Prof. Dr. H. Maksum Muchtar, MA.
		Prof. Dr. H. Achmad Hufad, M.E.d.
		Dr.s Asep Herry Hemawan, M. Pd.
		Drs. Rusdi Susilana, M. Si.

Alamat :
Subdit Kelembagaaan Direktorat Pendidikan Tingggi Islam
Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI
Lt.8 Jl. Lapangan Banteng Barat Mo. 3-4 Jakarta Pusat 10701
Telp. 021-3853449 Psw.236, Fax. 021-34833981
http://www.pendis.kemenag.go.id/www.diktis.kemenag.go.id
email:kasubditlembagadiktis@kemenag.go.id/
kasi-bin-lbg-ptai@pendis.kemenag.go.id

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Program Peningkatan Kualifikasi Sarjana (S1) bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Sekolah melalui Dual Mode System—selanjutnya ditulis Program DMS—merupakan ikhtiar Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI dalam meningkatkan kualifikasi akademik guru-guru dalam jabatan di bawah binaannya. Program ini diselenggarakan sejak tahun 2009 dan masih berlangsung hingga tahun ini, dengan sasaran 10.000 orang guru yang berlatar belakang guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Sekolah.

Program DMS dilatari oleh banyaknya guru-guru di bawah binaan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam yang belum berkualifikasi sarjana (S1), baik di daerah perkotaan, terlebih di daerah pelosok pedesaan. Sementara pada saat yang bersamaan, konstitusi pendidikan nasional (UU No. 20 Tahun 2003, UU No. 14 Tahun 2007, dan PP No. 74 Tahun 2008) menetapkan agar sampai tahun 2014 seluruh guru di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah harus sudah berkualifikasi minimal sarjana (S1).

Program peningkatan kualifikasi guru termasuk ke dalam agenda prioritas yang harus segera ditangani, seiring dengan program sertifikasi guru yang memprasyaratkan kualifikasi S1. Namun dalam kenyataannya, keberadaan guru-guru tersebut dengan tugas dan tanggungjawabnya tidak mudah untuk meningkatkan kualifikasi akademik secara individual melalui perkuliahan regular. Selain karena faktor biaya mandiri yang relatif membebani guru, juga ada konsekuensi meninggalkan tanggungjawabnya dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas.

Dalam situasi demikian, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam berupaya melakukan terobosan dalam bentuk Program DMS—sebuah program akselerasi (*crash program*) di jenjang pendidikan tinggi yang memungkinkan guru-guru sebagai peserta program dapat meningkatkan kualifikasi akademiknya melalui dua sistem pembelajaran, yaitu pembelajaran tatap muka (TM) dan pembelajaran mandiri (BM). Untuk BM inilah proses pembelajaran memanfaatkan media modular dan perangkat pembelajaran online (e-learning).

Buku yang ada di hadapan Saudara merupakan modul bahan pembelajaran untuk mensupport program DMS ini. Jumlah total keseluruhan modul ini adalah 53 judul. Modul edisi tahun 2012 adalah modul edisi revisi atas modul yang diterbitkan pada tahun 2009. Revisi dilakukan atas dasar hasil evaluasi dan masukan dari beberapa LPTK yang mengeluhkan kondisi modul yang ada, baik dari sisi content maupun fisik. Proses revisi dilakukan dengan melibatkan para pakar/ahli yang tersebar di LPTK se-Indonesia, dan selanjutya hasil review diserahkan kepada penulis untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Dengan keberadaan modul ini, para pendidik yang saat ini sedang menjadi mahasiswa agar membaca dan mempelajarinya, begitu pula bagi para dosen yang mengampunya.

Pendek kata, kami mengharapkan agar buku ini mampu memberikan informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Kami tentu menyadari, sebagai sebuah modul, buku ini masih membutuhkan penyempurnaan dan pendalaman lebih lanjut. Untuk itulah, masukan dan kritik konstruktif dari para pembaca sangat kami harapkan.

Semoga upaya yang telah dilakukan ini mampu menambah makna bagi peningkatan mutu pendidikan Islam di Indonesia, dan tercatat sebagai amal saleh di hadapan Allah swt. Akhirnya, hanya kepada-Nya kita semua memohon petunjuk dan pertolongan agar upaya-upaya kecil kita bernilai guna bagi pembangunan sumberdaya manusia secara nasional dan peningkatan mutu umat Islam di Indonesia. Amin

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Jakarta, Juli 2012

Direktur Pendidikan Tinggi Islam



Prof. Dr. H. Dede Rosyada, MA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.. III
DAFTAR ISI v
HAKIKAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN 3
KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN 23
PEMILIHAN MEDIA 55
DASAR PERTIMBANGAN PEMILIHAN MEDIA 57
KRITERIA PEMILIHAN MEDIA 69
PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN 79
KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN (Cetak dan Elektronik)................................... 97
KONSEP MEDIA CETAK DAN MEDIA ELEKTRONIK 101
KARAKTERISTIK MEDIA CETAK 109
KARAKTERISTIK MEDIA ELEKTRONIK 127
PEMILIHAN DAN PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN 147
PENTINGNYA PEMILIHAN MEDIA 149
KRITERIA PEMILIHAN MEDIA 161
STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN 171
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 183
LANGKAH-LANGKAH 185
PENGEMBANGAN MEDIA 185
PEMBUATAN NASKAH MEDIA 205
DAFTAR PUSTAKA 225

MODUL 1

HAKIKAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

HAKIKAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar, dan lain-lain. Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung terhadap penciptaan kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran.

Mengingat peran media pembelajaran di madrasah sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses dan pencapaian hasil belajar yang diharapkan, pemahaman guru secara utuh mengenai pentingnya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran di madrasahI merupakan salah satu aspek yang harus menjadi perhatian guru.

Dengan mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat memahami secara mendalam mengenai konsep dasar media dan kedudukannya dalam pembelajaran. Secara lebih khusus Anda diharapkan dapat :

1. Menjelaskan kedudukan media dalam konteks komunikasi pendidikan.
2. Menjelaskan kedudukan media dalam sistem pembelajaran.
3. Menjelaskan pengertian media pembelajaran.
4. Merinci pola-pola pembelajaran mulai konvensional hingga bermedia.
5. Mengidentifikasi perkembangan media.

Untuk membantu Anda mencapai dua kemampuan di atas, dalam modul ini disajikan pembahasan disertai latihan dalam butir-butir uraian sebagai berikut:

- Kegiatan Belajar 1, memaparkan tentang kedudukan media dalam konteks komunikasi pendidikan, kedudukan media dalam sistem pembelajaran, dan pengertian media pembelajaran.

- Kegiatan Belajar 2, membahas mengenai pola-pola pembelajaran mulai konvensional hingga bermedia dan perkembangan media.

Agar Anda berhasil dengan baik dalam mempelajari modul ini, ada beberapa petunjuk belajar yang dapat Anda ikuti, yaitu:

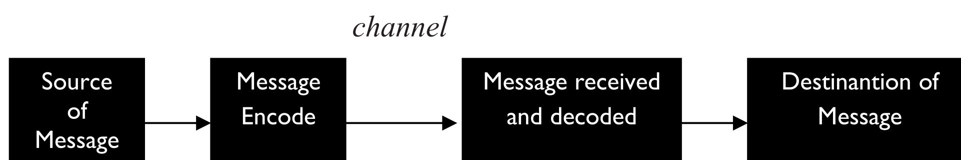
1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
2. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan bertukar pikiran dengan mahasiswa lain atau dengan tutor Anda.
3. Jika dalam modul ini pembahasannya masih dianggap kurang, upayakan Anda mencari informasi tambahan dari sumber lain yang relevan.
4. Mantapkan pemahaman Anda melalui kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan mahasiswa lainnya atau teman sejawat sesama pendidik MI

Kegiatan Belajar 1

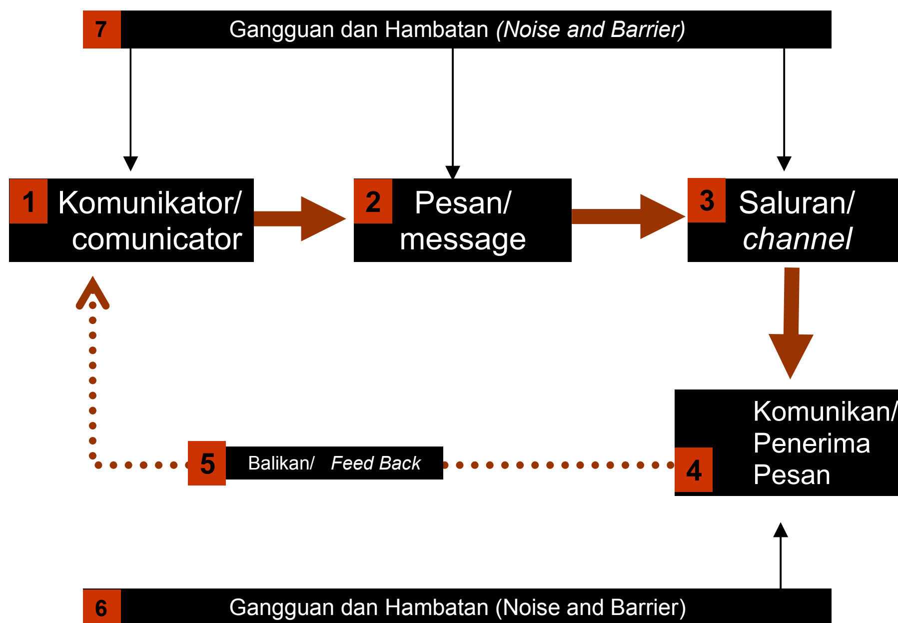
A. PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (learning process). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut : (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap (sequensial). Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecakapan seperti lari dengan kecepatan tinggi karena akibat doping, bukanlah hasil dari kegiatan belajar, namun efek dari obat atau zat kimia yang dikonsumsinya. (3) Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan), Kemp (1975:15) menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut :



Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan. Lihatlah gambar di bawah ini :



Berdasarkan gambar di atas menunjukan bahwa komunikasi merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat, diantaranya komunikator, komunikan, channel, message, feed back dan noise /barier. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau channel sampai ke komunikan sebagai penerima pesa. Dipahami atau tidaknya sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari feed back yang diberikan oleh komunikan.

Feedback positif menunjukan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya feedback negatif menunjukan pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar. Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran berupa media pembelajaran. Faktor yang dapat menyebabkan pesan tidak dipahami dengan baik karena adanya noise dan barier atau hambatan dan gangguan, noise ini dapat dialami oleh komunikator, bisa terjadi pada komunikan , pada pesan juga pada channel. Misalnya siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan guru karena kondisi perut sedang sakit, berarti gangguan ada pada komunikan, siswa tidak menerima materi dengan jelas karena saat itu sedang ada pembangunan sehingga suasana berisik mengganggu pendengaran, hal ini salurannya

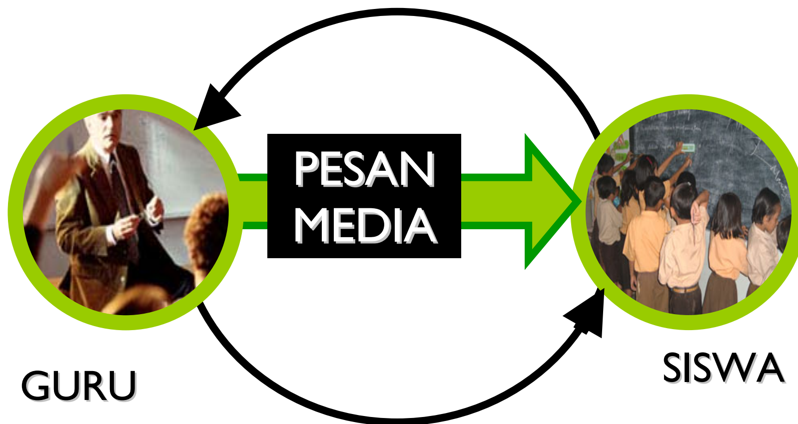
yang terganggu.

Guru tidak entusias, tidak bergairah dalam mengajar sehingga siswa kurang mengerti apa yang diterangkan gurunya karena guru teresebut sedang ada masalah keluarga, hal ini gangguan pada komunikator.

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas sebuah komunikasi, baik faktor yang terjadi pada pengirim maupun pada penerima pesan. Ishak (1995:3) menjelaskan diantaranya :

1. Kemampuan berkomunikasi penyampai pesan seperti kemampuan bertutur dan berbahasa dan kemampuan menulis. Sedangkan faktor dari penerima pesan diantaranya kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan pesan.
2. Sikap dan pandangan penyampai pesan kepada penerima pesan dan sebaliknya. Misalnya , rasa benci, pandangan negatif, prasangka, merendahkan satu diantara kedua belah pihak, sehingga akan menimbulkan kurangnya respon terhadap isi psan yang disampaikan.
3. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan. Sumber pesan yang kurang memahami informasi yang ingin dicapai akan mempengaruhi gaya dan sikap dalam proses penyampai pesan. Sebaliknya, penerima pesan yang kurang mempunyai pengetahuan dan pengalaman terhadap informasi yang disampaikan tidak akan mempu mencerna informasi dengan baik.
4. Latar belang sosial budaya dan ekonomi penyampai pesan serta penerima pesan. Ketanggapan penerima pesan dalam merespon informasi tergantung dari siapa dan oleh siapa pesan itu disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersbut. Saluran / channel yang dimaksud di atas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimasuk adalah media pembelajaran.

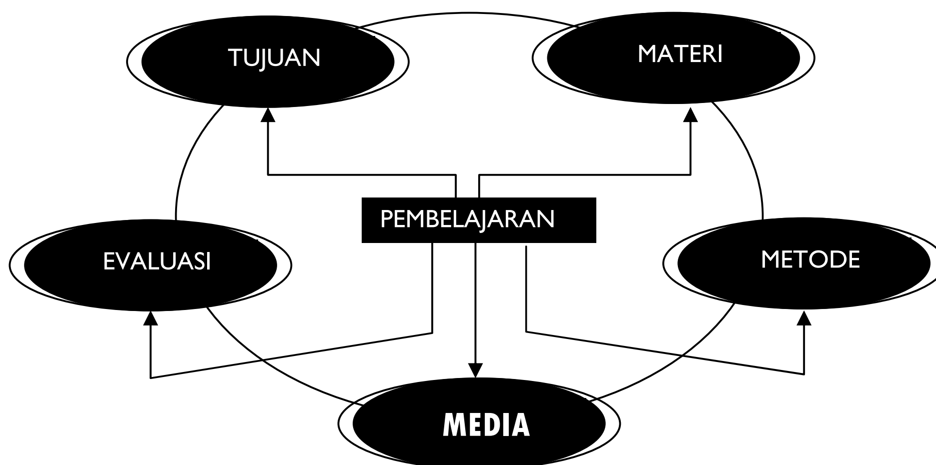


Bagan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (two way traffic communication) bahkan komunikasi banyak arah (multi way traffic communication). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Menurut Berlo (1960), komunikasi tersebut akan efektif jika ditandai dengan adanya "area of experience" atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan

B. KEDUDUKAN MEDIA DALAM SISTEM PEMBELAJARAN

Sebelum membahas tentang sistem pembelajaran, kita pahami terlebih dahulu kata sistem. Sistem adalah suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen atau bagian yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen – komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing kompone saling berkaitan erat merupakan satu kesatuan. Untuk lebih memahami sistem pembelajaran lihatlah gambar di bawah ini.



Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Dalam kurikulum 2006 perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan kompetensi dasar selalu merujuk pada standar kompetensi. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunannya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksansakannya evaluasi.

Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka kita mengidentifikasi bagian-bangain apa yang mengakibatkannya. Khususnya dalam penggunaan media, maka perlu melihat bagaimana efektivitas apakah yang menjadi faktor penyebabnya.

C. PENGERTIAN MEDIA

Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai media, baiklah kita simak dulu pengertiannya. Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut :

O Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977).

- O Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).
- O Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs, 1970).
- O Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977).
- O Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970).
- O Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti ”perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods)

Selain pengertian media yang telah diuraikan di atas, masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Coba Anda perhatikan beberapa pengertian media pembelajaran berikut ini.

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977).
2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. (Briggs, 1977).
3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Dengan demikian perlu sekali Anda camkan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

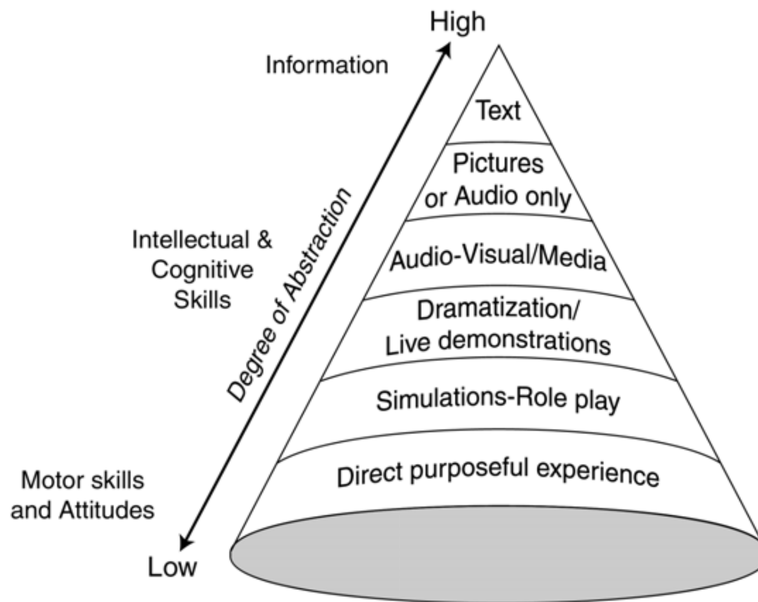
Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau

peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut. Untuk lebih jelasnya, sebaiknya perhatikan contoh sederhana berikut ini : Pesawat televisi yang tidak mengandung pesan/bahan ajar belum bisa disebut media pembelajaran, itu hanya peralatan saja atau perangkat keras saja. Agar dapat disebut sebagai media pembelajaran maka pesawat televisi tersebut harus mengandung informasi atau pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan. Ada pengecualian, apabila Anda misalnya saja menggunakan pesawat televisi sebagai alat peraga untuk menerangkan tentang komponen-komponen yang ada dalam pesawat televisi dan cara kerjanya, maka pesawat televisi yang Anda gunakan tersebut dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah rposes pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, anatara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah lat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak.

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.



Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan media, sehingga fungsi media selain sebagai alat bantu juga berfungsi sebagai penyalur pesan. Kemudian dengan masuknya pengaruh teori tingkah laku dari B.F. Skinner, mulai tahun 1960 tujuan belajar bergeser ke arah perubahan tingkah laku belajar siswa, karena menurut teori ini membelajarkan orang adalah merubah tingkah lakunya. Pembelajaran terprogram (pengajaran berprograma) adalah merupakan produk dari aliran Skinner ini.

Pada tahun 1965 pengaruh pendekatan sistem mulai memasuki khazanah pendidikan dan pembelajaran. Hal tersebut mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Perencanaan dan pengembangan pembelajaran dilaksanakan secara sistemik berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pendekatan sistem, dan memanfaatkan media. Perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Apabila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut :

a. Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya.
b. Dalam paradigma kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi.
c. Dalam paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem

pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.

d. Media pembelajaran, dalam paradigma keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

Kita sekarang berada dalam suatu era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasiyang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang singkat. Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu jaga. Bahkan seorang arsitek Amerika terkemuka, Buckminster Fuller dalam Haney & Ulmer, menyatakan bahwa media adalah orang tua ketiga (guru adalah orang tua kedua). Di indonesia kecenderungan ke arah itu sudah mulai tampak, dengan telah diudarakannya oleh pihak swasta "Televisi Pendidikan" mulai tahun 1991, yang disiarkan ke seluruh pelosok tanah air.

Dengan konsepsi yng makin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.

D. MANFAAT MEDIA

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan oleh Kerucut Pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubahan kearah yang positif

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dsb. bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dsb.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, silakan Anda mengerjakan latihan berikut ini !

1. Apakah yang Anda pahami tentang media pembelajaran itu?
2. Bagaimana kedudukan media dalam konteks pendidikan di lingkungan tempat Anda mengajar?

Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan latihan di atas, coba perhatikan rambu-rambu mengerjakan latihan berikut.

Petunjuk Jawaban Latihan

1. Coba Anda rumuskan pengertian media tersebut dalam bahasa Anda sendiri setelah menelaah apa yang dikemukan para ahli!
2. Kedudukan media yang dimaksud adalah dalam konteks pendidikan sebagai sebuah sistem. Tentu saja meskipun secara umum komponennya sama, namun setiap lembaga termasuk sekolah pada umumnya memiliki kekhasan sendiri.

Test Formatif

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dari beberapa alternatif jawaban yang disediakan!

1. Dalam komunikasi sebagai suatu sistem terdapat beberapa komponen diantaranya yaitu, kecuali ….
   A. communicator
   B. communican
   C. messages
   D. encode

2. Berikut ini adalah kondisi yang dapat menjadi hambatan dalam proses komunikasi pembelajaran ….
   B. Guru menjelaskan materi secara jelas dan rinci
   C. Siswa sangat bersemangat dalam melakukan percobaan di laboratorium
   D. Sikap guru yang kurang mempedulikan jawaban dan tanggapan siswa
   E. Media dan alat peraga yang ada di kelas cukup lengkap dan memadai

3. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses komunikasi menjadi efektif adalah ….
   A. komunikator dengan kemampuan komunikasi yang kurang baik
   B. pengetahuan pemberi dan penerima pesan yang cukup baik
   C. sikap benci penerima pesan kepada pemberi pesan
   D. kekurangtanggapan komunikator terhadap komunikan

4. Dalam komunikasi pembelajaran baik siswa maupun guru dapat bertindak sebagai komunikan maupun komunikator. Berikut ini istilah-istilah yang terkait dengan hal tersebut, kecuali….
   A. one way traffic communication
   B. two way traffic communication
   C. three way traffic communication
   D. multy way traffic communication

5. Berlo (1960) mengemukakan bahwa komunikasi akan efektif jika ….
   A. adanya daerah pengalaman (area of experience) yang sama antara penyalur pesan dan penerima pesan
   B. adanya daerah pengalaman (area of experience) yang berbeda antara penyalur pesan dan penerima pesan
   C. adanya daerah pengalaman (area of experience) yang hampir sama antara

penyalur pesan dan penerima pesan

D. adanya daerah pengalaman (area of experience) yang tidak berkaitan antara penyalur pesan dan penerima pesan

6. Pernyataan yang dibawah ini yang menunjukkan kedudukan media dalam sistem pembelajaran?
   A. Media pembelajaran merupakan komponen yang paling penting dalam sistem pembelajaran
   B. Media pembelajaran kurang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dibandingkan komponen yang lain
   C. Media pembelajaran merupakan bagian terpisahkan dari proses pembelajaran yang sistemik
   D. Media pembelajaran merupakan faktor yang sama pentingnya dengan faktor lain dalam sistem pembelajaran

7. Pengertian media menurut Briggs (1977) adalah ....
   A. alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar
   B. sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk perangkat kerasnya
   C. teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
   D. segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan

8. Di bawah ini, pernyataan mana yang paling benar ?
   A. Peran media dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu sebagai alat bantu guru mengajar
   B. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran di sekolah yaitu terjadinya proses belajar pada diri siswa
   C. Media pembelajaran di sekolah identik dengan segala peralatan yang digunakan dalam proses pembelajaran
   D. Guru merupakan pihak yang paling berkepentingan dalam pemanfaatan media pembelajaran di TK

9. Media pembelajaran dapat membantu terjadinya perluasan area of experience guru dan siswa, maksudnya ialah ....
   A. guru memiliki daerah pengalaman lebih luas dari siswa
   B. daerah pengalaman guru dan siswa mendekati kesamaan
   C. pengalaman siswa menjadi lebih baik dibanding gurunya
   D. siswa menjadi lebih banyak memperoleh pengalaman belajar

10. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran di sekolah, artinya ....
    A. media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk melatih proses berpikir siswa
    B. posisi media pembelajaran saling terkait dengan komponen pembelajaran lainnya
    C. media pembelajaran harus memungkinkan untuk dapat mempercepat proses belajar
    D. media pembelajaran memiliki fungsi ganda yaitu sebagai alat bantu pendidikan dan fungsi hiburan

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

Kunci Jawaban

1. D. encode
2. C. Sikap guru yang kurang mempedulikan jawaban dan tanggapan siswa
3. B. pengetahuan pemberi dan penerima pesan yang cukup baik
4. C. three way traffic communicatio
5. A. adanya daerah pengalaman (area of experience) yang sama antara penyalur pesan dan penerima pesan
6. D. Media pembelajaran merupakan faktor yang sama pentingnya dengan faktor lain dalam sistem pembelajaran
7. A. alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar
8. B. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran di sekolah yaitu terjadinya proses belajar pada diri siswa
9. B. daerah pengalaman guru dan siswa mendekati kesamaan
10. B. posisi media pembelajaran saling terkait dengan komponen pembelajaran lainnya.

MODUL 2

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Pada modul pertama yang sudah Anda pelajari, telah diuraikan mengenai konsep dasar media pembelajaran. Secara rinci telah dikemukakan bahwa media sangat membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Uraian pada modul pertama tersebut, mudah-mudahan semakin memperluas wawasan khazah intelektual sehingga Anda betul-betul merasakan betapa pentingnya keberadaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya pada modul kedua ini akan dijelaskan tentang pengelompokkan atau klasifikasi media dan karakteristik dari media-media tersebut. Hal ini terkait dengan sangat beragamnya media yang dapat dimanfaatkan dan dioptimlakan dalam kegiatn pemeblajaran. Tidak ada media yang tepat untuk semua kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan siswa itu tidak dapat hanya dihampiri oleh satu media saja melainkan oleh media lain atau bahkan mungkin harus dengan berbagai media.

Secara umum setelah mempelajari modul ini diharapkan Anda memahami klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. Adapun secara khusus diharapkan Anda memperoleh kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan klasifikasi media menurut para ahli
2. Menjelaskan karakteristik media audio, visual dan audio visual.
3. Mengidentifikasi media kelompok kesatu; grafis, bahan cetak.
4. Mengidentifikasi media kelompok kedua; media proyeksi diam.

Kemampuan-kemampuan tersebut sangatlah penting dikuasai oleh guru karena dengan mengenali berbagai media tersebut maka guru akan sangat terampil dalam merencsiswaan, memilih, dan menggunakan media secara tepat. Guru dengan pengenalan yang sangat terbatas terhadap klasifikasi dan jenis-jenis media tentu tidak akan mampu memilih dan menggunakan media secara variatif karena keterbatasannya itu. Lain halnya dengan mereka yang memiliki wawasan yang luas tentang klasifikasi media tersebut. Dia

akan secara selektif menentukan media mana dari sekian banyak jenis dan klasifikasinya yang paling tepat dan cocok dalam mengembangkan kemampuan siswa-siswanya. Selain itu, guru tersebut pun tidak akan cenderung hanya pada satu jenis media yang paling dia kuasai saja apalagi sampai mengabaikan media-media potensial yang lain. Prinsipnya tidak ada satu media pun yang paling cocok, paling ampuh untuk mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilan siswa. Akan tetapi akan selalu terkait dengan tujuan, karakteristik siswa, materi yang disajikan, dan lain-lain.

Untuk membantu Anda mencapai kemampuan-kemampuan di atas, pada modul ini disajikan pembahasan disertai latihan dalam butir-butir uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan Belajar 1, membahas mengenai (a) klasifikasi media menurut para ahli; (b) media kelompok kesatu; grafis, bahan cetak; dan (c) media kelompok kedua; media proyeksi diam.
2. Kegiatan Belajar 2, memaparkan tentang (a) media kelompok ketiga; media audio, (b) kelompok keempat; media audio, (c) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (d) kelompok keenam; media televisi, dan (e) kelompok ketujuh; multi media.

Ada beberapa petunjuk yang diharapkan dapat membantu Anda untuk dapat mempelajari modul ini dengan baik, yaitu:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
2. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan bertukar pikiran dengan mahasiswa lain atau dengan tutor Anda.
3. Jika dalam modul ini pembahasannya masih dianggap kurang, upayakan Anda mencari informasi tambahan dari sumber lain yang relevan.
4. Mantapkan pemahaman Anda melalui kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan mahasiswa lainnya atau teman sejawat sesama pendidik MI

Kegiatan Belajar 1

Pada kegiatan pembelajaran yang telah Anda lakukan, media pembelajaran apa yang pernah bahkan mungkin sering Anda gunakan? Mungkin akan banyak sekali media yang pernah digunakan, misalnya: untuk pembelajaran bahasa digunakan radio, untuk pembelajaran olah raga digunakan televisi, untuk pembelajaran IPA digunakan media gambar, dan banyak media lainnya.

Sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menurut kriteria dan karakteristik tertentu. Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian ini. Salah satu cara diantaranya ialah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh, seperti gambar, fotografi, rekaman audio, dan sebagainya. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan, contohnya ada penyampaian pesan yang disampaikan melalui siaran televisi, siaran radio, dan melalui optik. Berbagai bentuk presentasi media yang kita terima, membuat kita sadar bahwa kita menerima informasi dalam bentuk tertentu. Pesan-pesan tersebut dapat berupa bahan cetakan, bunyi, bahan visual, gerakan, dan atau kombinasi dari berbagai bentuk informasi ini.

Masih banyak ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lain, sehingga tidaklah mudah untuk menyusun klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media. Faktor lain yang juga mempersulit klasifikasi ini ialah untuk menentukan apa yang termasuk dan apa yang tidak termasuk media. Sebagai contoh, beberapa ahli membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Yang menjadi dasar utama dari pembedaan ini ialah apakah suatu sarana komunikasi dapat menyampaikan program secara lengkap atau tidak. Berdasarkan pembedaan ini, film dapat digolongkan sebagai media, karena film dapat menyampaikan pesan yang lengkap selama waktu putarnya. Sedangkan overhead transparansi (OHT) digolongkan sebagai alat bantu saja, karena OHT tidak dapat berdiri sendiri karena hanya dapat digunakan oleh instruktur untuk membantu menerangkan pembelajarannya. Walaupun pendapat ini masuk akal, tetapi di sini kita akan membahas media dalam perspektif yang lebih luas, yaitu semua alat atau bahan yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sesuai dengan pengertian media pembelajaran sebelumnya.

Selain alat-alat pembelajaran yang sederhana, masih ada beberapa teknik atau sistem pembelajaran yang sedemikian kompleks, sehingga jauh melebihi pengertian media yang biasa kita gunakan. Sebagai contoh, simulator, pengajaran dengan bantuan komputer,

mesin pembelajaran, dan permainan pendidikan. Oleh karena itu untuk mengembangkan suatu sistem klasifikasi yang dapat mencakup berbagai macam sarana komunikasi, kita harus menggunakan pandangan yang luas mengenai pengertian media, yaitu dengan memasukkan segala sesuatu yang dapat diambil manfaatnya oleh seorang instruktur untuk meningkatkan pembelajaran. Kita ingin mengembangkan pandangan bahwa *tidak ada satu carapun yang baku dalam pembelajaran dan ingin mendorong para instruktur agar menganggap berbagai bentuk media itu sebagai pilihan-pilihan untuk digunakan dalam meningkatkan kegiatan belajar*. Memang, seringkali media hanya digunakan untuk membantu menghidupkan keterangan yang diberikan oleh seorang instruktur. Akan tetapi diharapkn untuk masa sekarang dan masa yang akan datang, pemanfaatan media oleh instruktur/guru tersebut akan lebih imajinatif dan lebih bermanfaat bagi para siswa.

Untuk keperluan pengklasifikasian media itu, pertama-tama harus diketahui **"sifat umum apa yang dimiliki oleh berbagai media, seperti buku, slide, rekaman audio, yang orang mengenali benda-benda tersebut sebagai bentuk media?"** jawabannya terletak pada fungsinya, yaitu apa yang dilakukan dan bagaimana cara melakukannya. Semuanya menyampaikan pesan yang disusun ke dalam bentuk informasi audio visual yang dasar ataupun lebih. Menurut Rudy Brezt ada lima bentuk dasar informasi, yaitu *gambar, cetakan, grafik garis, suara, dan gerakan*.

Oleh karena masing-masing mewakili bentuk penyampaian informasi yang berbeda-beda, kita akan menyebutnya sebagai bentuk penyajian. Istilah ini diberikan oleh Donald T. Tosti dan John R. Ball, oleh karena itu semua media yang menyampaikan pesan melalui bentuk-bentuk ini akan disebut **media penyaji**. Media penyaji meliputi sebagian besar media yang populer, dan merupakan salah satu dari kategori pokok media yang sedang kita bahas. Di samping itu masih ada dua kategori pokok lain untuk menjaring semua sarana yang bermanfaat bagi seorang instruktur, yang akan dijelaskan kemudian.

Menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu *media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.* Kemudian dapat kita teliti media ini untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dn atau gambar itu kita terima, apakah melalui *penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi*. Kita akan pahami keempat cara ini sebagai cara penyajian dari sebuah media.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok *media penyaji*, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multi media.

Perlu kita ingat bahwa masih ada media lain yang tidak termasuk media penyaji, yaitu *media objek dan media interaktif*. Kedua media ini akan dibicarakan secara khusus setelah selesai membahas masing-masing ketujuh kelompok media penyaji.

Kelompok Kesatu :
Media Grafis, Bahan Cetak Dan Gambar Diam

A. MEDIA GRAFIS

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.



copyservices.tamu.edu

Yang termasuk media grafis antara lain :

1. *Grafik,* yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis, dan simbol.
2. *Diagram,* yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
3. *Bagan,* yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.
4. *Sketsa,* yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.
5. *Poster,* yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.
6. *Papan Flanel,* yaitu papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas.
7. *Bulletin Board,* yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

Kelebihan Media Grafis
1. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
2. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
3. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan Media Grafis
1. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
2. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

B. MEDIA BAHAN CETAK

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset. Media bahan cetak ini menyajikannya pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah :

1. *Buku Teks,* yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan buku teks ini disesuaikan dengan urutan (*sequence*) dan ruang lingkup (*scope*) GBPP tiap bidang studi tertentu.
2. *Modul,* yaitu suatu paket progaram yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya

memiliki komponen petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.
3. *Bahan Pengajaran Terprogram,* yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/ respons dari pertanyaan bingkai lain.

Kelebihan Media Bahan Cetak
1. Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
2. Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
3. Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa.
4. Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
5. Perbaikan/revisi mudah dilakukan.

Kelemahan Media Bahan Cetak
1. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya.
3. Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

C. MEDIA GAMBAR DIAM

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

Kelebihan Media Gambar Diam
1. Dibandingkan dengan grafis, media foto ini lebih konkret.
2. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya.
3. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan Media Gambar Diam
1. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar.
2. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Kelompok Kedua : Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

Jenis media ini diantaranya : OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan Filmstrip.

A. MEDIA OHP DAN OHT

OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inci.

Ada 3 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai OHT, yaitu :

1. Write on film (plastik transparansi), yaitu jenis transparansi yang dapat ditulisi atau digambari secara langsung dengan menggunakan spidol.
2. PPC transparency film (PPC= Plain Paper Copier), yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin photocopy.
3. Infrared transparency film, yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin thermofax.

OHP (Overhead Projector) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis.

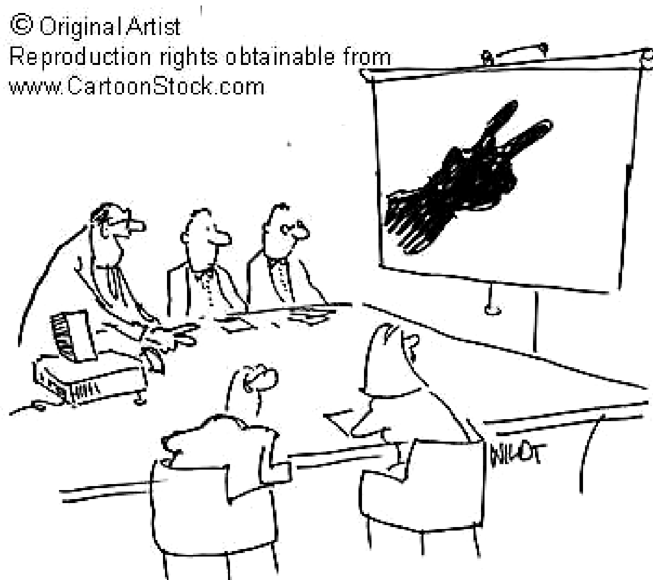
Ada dua jenis model OHP, yaitu :

1. OHP Classroom, yaitu OHP yang dirancang dan dibuat secara permanen untuk disimpan di suatu kelas atau ruangan. Biasanya memiliki bobot yang lebih berat dibandingkan dengan OHP jenis portable.
2. OHP Portable, yaitu OHP yang dirancang agar mudah dibawa kemana-mana, sehingga ukuran dan bobot beratnya lebih ringkas.

Kelebihan Media OHT/OHP

1. Dapat digunakan untuk menyajikan pesan di semua ukuran ruangan kelas.
2. Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik.
3. Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.

4. Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
5. Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.
6. Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.



Kelemahan Media OHT/OHP

1. Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
2. OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP.
3. Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

B. MEDIA OPAQUE PROJEKTOR

Opaque Projector atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun yang tiga dimensi. Berbeda dengan OHP, opaque projector ini tak memerlukan transparansi, tapi memerlukan penggelapan ruangan. Opaque projector biasanya dapat pula digunakan untuk memproyeksikan film bingkai/slide akan tetapi tidak dilengkapi dengan tape recorder.

Kelebihan dan kelemahan media opaque projector ini hampir mirip dengan kelemahan dan kelebihan media OHP dan media Slide. Oleh karena opaque projector dengan segala karakteristiknya dapat berfungsi sebagai OHP dan Slide Projector.

C. MEDIA SLIDE

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Film positif yang biasa digunakan untuk film slide adalah film positif yang ukurannya 35 mm dengan ukuran bingkai 2 x 2 inchi. Sebuah program slide biasanya terdiri atas beberapa bingkai yang banyaknya tergantung pada bahan/ materi yang akan disampaikan.

Kelebihan Media Slide

1. Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara.
2. Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar yang kongkrit.
3. Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah.
4. Penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil.

Kelemahan Media Slide

1. Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya.
2. Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang.
3. Memerlukan biaya yang boleh dikatakan besar.
4. Hanya dapat menyajikan gambar yang diam (geraknya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor.

D. MEDIA FILMSTRIP

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya filmstrip ini terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan (merupakan gelang, dimana antara ujung yang satu dengan ujung yang lainnya bersatu). Jumlah frame atau gambar dari suatu filmstrip ada yang berjumlah 50 buah dan ada pula yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm.

Kelebihan filmstrip dibanding film slide adalah media filmstrip mudah penggandaannya karena tidak memerlukan bingkai, juga frame-frame filmstrip tidak akan tertukar karena merupakan satu kesatuan. Akan tetapi pengeditan dan perbaikan/ revisi filmstrip relatif agak sukar, karena harus dilakukan di laboratorium khusus.

Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, silakan Anda mengerjakan latihan berikut ini !

- Cobalah Anda identifikasi berbagai jenis media pembelajaran yang dipakai/ digunakan dalam kegiatan pembelajaran di madrasah Anda. Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan latihan di atas, coba perhatikan rambu-rambu pengerjaan latihan di bawah ini.
- Petunjuk Jawaban Latihan
  Gunakan matrik berikut ini untuk memudahkan proses identifikasi tersebut.

Mata Pelajaran	Jenis Media			Keterangan
	Audio	Visual	Audio Visual	
1.				
2.				
3.				
dst.				

Keterangan:

- Kolom mata pelajaran diisi dengan nama mata pelajaran.
- Pada kolom jenis media (audio, visual, audio visual) diisi dengan nama-nama media yang tersedia.
- Keterangan diisi dengan cocok tidaknya media tersebut dengan mata pelajaran terkait.

Rangkuman

Berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, media dapat diklasifikasikan ke dalam tujuh kelompok *media penyaji*, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/ film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multi media.

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Jenis media kelompok ini adalah poster, gambar, grafik, dan sebagainya. Selain media grafis, ada pula media cetak dan media gambar diam. Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/

printing atau offset dan media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya : OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan Filmstrip.

Tes Formatif

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dari beberapa alternatif jawaban yang disediakan !

1. Jenis media visual terdiri atas media ….
   A. grafik dan model
   B. realia dan mock-up
   C. media diproyeksikan dan tidak diproyeksikan
   D. televisi dan CD interaktif

2. Salah satu contoh media visual-diam, yaitu ….
   A. grafik tentang perkembangan penduduk
   B. program radio pendidikan
   C. program televisi pendidikan Indonesia
   D. pembelajaran melalui modul

3. Gambaran sederhana untuk memperlihatkan tata kerja suatu benda, yaitu ….
   A. poster
   B. bagan
   C. diagram
   D. grafik

4. Jenis media di bawah ini dapat memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada siswa ….
   A. realia
   B. diorama
   C. model
   D. mock-up

5. Media audio bisa dipergunakan dalam suatu pembelajaran apabila….
   A. guru memiliki perangkat penunjang lainnya
   B. siswa dianggap telah memiliki kemampuan berfikir abstrak
   C. disertai dengan penggunaan media visual
   D. kegiatan belajar-mengajar sangat menjenuhkan siswa

6. Jenis alat proyeksi yang hanya bisa digunakan untuk menampilkan gambar bergerak yaitu
   A. overhead projector

B. slide projector
C. opaque projector
D. LCD projector

7. Media grafis pada dasarnya memiliki karakteristik ....
   A. sama dengan media fotografik
   B. agak rumit dan kurang menarik perhatian
   C. harganya cukup murah dan mudah disimpan
   D. selalu memerlukan alat proyeksi untuk menampilkannya

8. Bentuk grafik yang bisa digunakan untuk menjelaskan hubungan dua rangkaian data dengan sangat teliti adalah ....
   A. grafik garis
   B. grafik lingkaran
   C. grafik batang
   D. grafik perkembangan

Tindak Lanjut-1

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

Bila Anda mencapai tingkat penguasaan 80 % atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar selanjutnya. Bagus, lanjutkan ke Kegiatan Belajar 2 !

Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 1 ini, terutama bagian-bagian yang belum Anda kuasai. Selamat belajar!

Setelah Anda mempelajarai kegiatan belajar 1, tentunya Anda sudah memahami tentang klasifikasi media menurut para ahli; media kelompok kesatu; grafis, bahan cetak; dan media kelompok kedua; media proyeksi diam. Selanjutnya pada kegiatan belajar 2 ini akan dipaparkan tentang: (a) media kelompok ketiga; media audio, (b) kelompok keempat; media audio, (c) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (d) kelompok keenam; media televisi, dan (e) kelompok ketujuh; multi media.

Kelompok Ketiga : Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect.

Jenis media audio ini diantaranya:

A. MEDIA RADIO

Radio adalah media audio uang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat (microfon) yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan (pendengar) menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio di rumah-rumah atau para siswa mendengarkannya di kelas-kelas.



www.sacbee.com/.../state-budget/

Kelebihan Media Radio
1. Memiliki variasi program yang cukup banyak.
2. Sifatnya mobile, karena mudah dipindah-pindah tempat dan gelombangnya.
3. Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa.
4. Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa.
5. Jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak.
6. Harganya relatif murah.

Kelemahan Media Radio
1. Sifat komunikasinya hanya satu arah (one way communication).
2. Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya.
3. Program siarannya *selintas*, sehingga tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual.

B. MEDIA ALAT PEREKAM PITA MAGNETIK

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai alat pemancarannya.

Kelebihan Media Alat Perekam Pita Magnetik

1. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Rekaman dapat dihapus dan digunakan kembali.
3. Mengembangkan daya imajinasi siswa.
4. Sangat efektif untuk pembelajaran bahasa.
5. Penggandaan programnya sangat mudah.

Kelemahan Media Alat Perekam Pita Magnetik

1. Daya jangkauannya terbatas.
2. Biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal dibanding radio.

Kelompok Keempat : Media Audio Visual Diam

Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

Jenis media ini antara lain media sound slide (slide suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara.

Kelebihan dan kelemahan media ini tidak jauh berbeda dengan media proyeksi diam. Perbedaannya adalah adanya aspek suara pada media audiovisual diam.

Kelompok Kelima : Film (Motion Pictures)

Film disebut juga gambar hidup (motion pictures), yaitu serangkaian gambar diam (still pictures) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Ada beberapa jenis film, diantaranya film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.



www.geocities.com

Kelebihan Media Film

1. Memberikan pesan yang dapat diteima secara lebih merata oleh siswa.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
5. Memebrikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kelebihan Media Film

1. Harga produksinya cukup mahal.
2. Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga.
3. Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.
4. Memerlukan penggelapan ruangan.

Kelompok Keenam : Televisi

Televisi adalah media yang dapat menempilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya: televisi terbuka (*open boardcast television*), televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Televirion/CCTV*), dan video-cassette recorder (VCR).


Back View of IETV Classroom

Front View of IETV Classroom

A. MEDIA TELEVISI TERBUKA

Media televisi terbuka adalah media audio-visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

Kelebihan Media Televisi Terbuka

1. Informasi/pesan yang disajikannya lebih aktual.
2. Jangkauan penyebarannya sangat luas.
3. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
4. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
5. Mengatasi keterbatasan ruangdn waktu.
6. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kelemahan Media Televisi Terbuka

1. Programnya tidak dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan.
2. Sifat komunikasinya hanya satu arah.
3. Gambarnya relatif kecil.
4. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

B. MEDIA TELEVISI SIARAN TERBATAS (TVST)

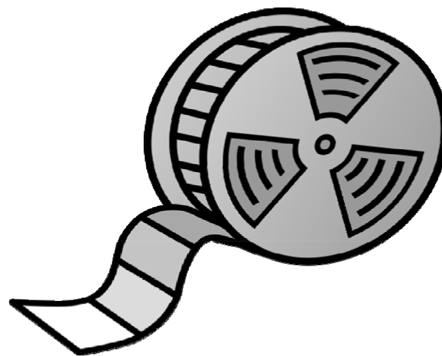
TVST atau CCTV adalah media audiovisual gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Dengan perkataan lain, kamera televisi mengambil suatu objek di studio, misalnya guru yang sedang mengajar, kemudian hasil

pengambilan tadi didistribusikan melalui kabel-kabel ke pesawat televisi yang ada di ruangan-ruangan kelas.

Kelebihan televisi siaran terbatas ini dibandingkan dengan televisi terbuka diantaranya adalah komunikasi dapat dilakukan secara dua arah (hubungan antara studio dan kelas dilakukan melalui intercom), kebutuhan siswa dapat lebih diperhatikan dan terkontrol. Sedangkan kelemahannya adalah jangkauannya relatif terbatas.

C. MEDIA VIDEO CASSETTE RECORDER (VCR)

Berbeda dengan media film, media VCR perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi; sedangkan media film, perekaman gambarnya menggunakan film selluloid yang positif dan gambarnya diproyeksikan melalui proyeksi ke layar.



pinderlane.com

Secara umum, kelebihan media VCR sama dengan kelebihan yang dimiliki oleh media televisi terbuka. Selain itu, media VCR ini memiliki kelebihan lainnya yaitu programnya dapat diulang-ulang. Akan tetapi kelemahannya adalah jangkauannya terbatas.

KELOMPOK KETUJUH : MULTI MEDIA

Pengertian multi media sering dikacaukan dengan pengertian *multi image*. Multi media merupakan suatu sistem penyempaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Sedangkan multi image merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas.



www.fotosearch.com/DNV218/002v0002dc/

Kelebihan Multi Media

1. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
2. Dapat menghilngkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
3. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Kelemahan Multi Media

1. Biayanya cukup mahal.
2. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.

A. MEDIA OBJEK

Media objek merupakan media tig dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

Media objek ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media *objek sebenarnya* dan media *objek pengganti*.

Media objek sebenarnya dibagi dua jenis, yaitu media objek alami dan media objek buatan.

Media objek alami dapat dibagi ke dalam dua jenis yaitu oblek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup. Sebagai contoh objek alami yang hidup adalah ikan,

burung elang, singa, dan sebagainya. Sedangkan objek alami yang tidak hidup adalah batu-batuan, kayu, air, dan sebagainya. Objek buatan, yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi dan sebagainya.

Media cetak kelompok ke dua terdiri atas benda-benda tiruan yang dibuat untuk mengganti benda-benda yang sebenarnya. Objek-objek pengganti dikenal dengan sebutan replika, model, dan benda tiruan. *Replika* dapat didefinisikan sebagai reproduksi statis dari suatu objek dengan ukuran yang sama dengan benda yang sebenarnya. *Model* merupakan sebuah reproduksi yang kelihatannya sama, tapi biasanya diperkecil atau diperbesar dalam skala tertentu. *Benda tiruan* ada dua macam, yaitu pertama merupakan bangunan yang dibuat kurang lebih menyerupai suatu benda yang besar, misalnya bagian dari sebuah kapal terbang (sayap). Bentuk benda tiruan yang kedua ialah bentuk yang menggambarkan mekanisasi kerja suatu benda, misalnya sistem pembakaran automobil.

B. MEDIA INTERAKTIF

Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada tiga macam interaksi. Interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi yang kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman seregu dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis. Oleh karena itu, guru menganggapnya sebagai sumber terbaik dalam urusan media komunikasi.

Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda tentang materi yang disajikan pada kegiatan belajar 2 di atas, Anda diminta untuk mengerjakan latihan berikut ini !

- Imajinasikan berbagai media pembelajaran yang menurut Anda sangat tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik bahan/ materi pelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

- Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan latihan di atas, coba perhatikan rambu-rambu pengerjaan latihan di bawah ini.
- Petunjuk Jawaban Latihan

Gunakan matrik berikut ini untuk memudahkan proses identifikasi tersebut.

Keterangan:

- Kolom mata pelajaran diisi dengan nama mata pelajaran.
- Pada kolom jenis media (audio, visual, audio visual) diisi dengan nama-nama media yang tersedia.
- Keterangan diisi dengan cocok tidaknya media tersebut dengan mata pelajaran terkait.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar.

1. Salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran adalah ……..
   A. Media tersebut tersedia di toko-toko dan harganya murah
   B. Pemilihan media harus berdasarkan tujuan yang jelas
   C. Banyaknya jenis media yang tersedia di sekolah
   D. Kemampuan guru dalam menggunakan media

2. Diagram digunakan untuk ……….
   A. Menunjukkan bagian-bagian penting dari suatu benda yang digambarkan
   B. Menjelaskan suatu fungsi, hubungan atau proses bekerjanya suatu alat
   C. Memperlihatkan perbandingan antara satu hal dengan hal lainnya
   D. Menyampaikan gagasan dalam bentuk ilustrasi gambar

3. Upaya perawatan media grafis bisa dilakukan dengan cara …….
   A. Digulung supaya tidak cepat rusak atau robek
   B. Bisa diberi bingkai pada bagian atas dan bawahnya
   C. Dipajang sepanjang waktu di dinding-dinding sekolah
   D. Dilipat, kemudian dimasukkan kedalam kotak khusus

4. Mengapa perlu ada pemilihan media pembelajaran ....
   A. media yang ada pada umumnya kurang memadai
   B. jenis media sangat banyak, juga karakteristiknya
   C. untuk memudahkan evaluasi PBM
   D. memperlancar guru menggunakan media

5. Apabila guru salah atau keliru dalam memilih media, maka yang terjadi adalah ....
   A. tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik
   B. materi pelajaran tidak dapat dipahami siswa
   C. guru sulit mengembangkan KBM
   D. penghamburan tenaga dan biaya

6. Objektivitas sebagai salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, maksudnya adalah ....

A. media tersebut harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku
B. memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi (readibility)
C. tidak didasarkan pada kesenangan pribadi guru
D. ukuran kelas harus sesuai dengan jenis media yang ada

7. Jenis bagan yang cocok untuk menunjukkan suatu silsilah keluarga, yaitu ....
   A. bagan arus
   B. bagan pohon
   C. bagan tabel
   D. bagan organisasi

8. Bagan tabel cocok digunakan untuk menerangkan ....
   A. tarif angkutan udara dari suatu perusahaan penerbangan
   B. struktur organisasi sosial kemasyarakatan
   C. hubungan satu bagian dengan bagian yang lainnya
   D. aliran listrik dari pembangkit sampai ke rumah-rumah

9. Untuk lebih memberikan efek penekanan atau penonjolan, maka bagan atau diagram yang dibuat guru perlu dilengkapi dengan ....
   A. banyak gambar-gambar yang lucu
   B. memakai hiasan yang dekoratif
   C. menggunakan warna-warna yang kontras
   D. kalimat yang cukup panjang

10. Bagian-bagian anatomi alat pencernaan manusia akan lebih tepat digunakan melalui ....
   A. model penampang
   B. model kerja
   C. model susun
   D. model padat

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang terdapat di bagian akhir Modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% ke atas, **Bagus!** Anda cukup memahami Kegiatan Belajar 3. Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 4. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 3, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

1. B. Pemilihan media harus berdasarkan tujuan yang jelas
2. A. Menunjukkan bagian-bagian penting dari suatu benda yang digambarkan
3. B. Bisa diberi bingkai pada bagian atas dan bawahnya
4. B. jenis media sangat banyak, juga karakteristiknya
5. A. tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik
6. C. tidak didasarkan pada kesenangan pribadi guru
7. B. bagan pohon
8. A. tarif angkutan udara dari suatu perusahaan penerbangan
9. C. menggunakan warna-warna yang kontras
10. C. model susun

PEMILIHAN MEDIA

MODUL 3

PEMILIHAN MEDIA

Pendahuluan

Sebagaimana telah dijelaskan pada MODUL - 2, media memiliki banyak jenis dan klasifikasinya. Dilihat dari pengadaan media pembelajaran, dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua disebut dengan *media by design.*

Jenis media yang kedua ini menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu. Masing-masing jenis media tersebut memiliki kelebihan dan keterbatasannya. Kelebihan dari media yang siap pakai adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan tertentu memerlukan banyak waktu, tenaga maupun biaya, karena untuk menghasilkan media media yang baik diperlukan pengujian kesahihan dan keandalannya melalui serangkaian kegiatan validasi prototipnya. Adapun kelebihan dari media ini adalah kecil kemungkinan untuk ketidak sesuaian antara media dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan dibandingkan dengan media siap pakai yang belum tentu sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan karakteristik materi serta siswa.

Pada saat pembelajaran, pernahkah Anda mengalami permasalahan bahwa ternyata media yang Anda gunakan kurang tepat? dalam kata lain hasil belajar siswa tidak meningkat, siswa tidak tertarik dengan media yang kita sajikan, atau siswa malah bingung dan tidak meningkat motivasi belajarnya, padahal kita sudah bekerja keras untuk membuat media tersebut. Atau Anda pernah merasa bingung untuk menentukan media apa yang harus Anda pilih untuk materi pembelajaran yang sudah Anda siapkan?. Permasalahan tersebut mungkin saja sering dialami guru karena banyaknya jenis media pembelajaran atau ingin memilih media pembelajaran yang lebih efisien namun hasilnya memuaskan. Tentu saja permasalahan tersebut tidak akan terjadi apabila Anda memahami bagaimana

konsep prosedur dan model yang tepat dalam memilih media pembelajaran. Oleh karena itu, pelajarilah MODUL ini dengan cermat, sehingga media yang anda gunakan benar-benar didasarkan atas prosedur pemilihan yang tepat, sehingga sesuai yang diharapkan.

Setelah menyelesaikan MODUL ini, Anda diharapkan mampu menjelaskan dasar pertimbangan dalam memilih media dengan kriteria dan prosedur yang benar, sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan media. Secara khusus, Anda diharapkan dapat menjelaskan :

- Dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran
- Kriteria pemilihan media pembelajaran
- Model dan prosedur pemilihan media pembelajaran

Dengan menguasai tujuan tersebut, Anda akan dapat mengetahui beberapa alasan dan penyebab mengapa orang menggunakan media, selain itu dapat mengetahui beberapa alternatif model pemilihan media dari bebeara ahli, serta mengetahui prosedur dari masing-masing model tersebut. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka MODUL ini di bagi menjadi beberapa kegiatan belajar, sebagai berikut.

Kegiatan Belajar 1 : Dasar Pemilihan Media Pembelajaran
Kegiatan Belajar 2 : Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran
Kegiatan Belajar 3 : Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran.

Untuk keberhasilan Anda dalam mempelajari MODUL ini, ikutilah semua petunjuk dengan cermat, Bacalah uraian berulang-ulang, cari contoh lainnya yang serupa, kerjakan latihan dengan disiplin dan bacalah rangkuman sebelum mengerjakan tes formatif. Keberhasilan mempelajari MODUL ini terletak dari kedisiplinan Anda dalam mempelajari MODUL ini dan diharapkan berangsur-angsur kemandirian dalam belajar dapat anda miliki.

Selamat Belajar !

DASAR PERTIMBANGAN PEMILIHAN MEDIA

A. Alasan Teoritis Pemilihan Media

Anda tentu sudah tahu tentang media pembelajaran, atau sering melihat bagaimana orang lain menggunakan media pembelajaran, bahkan mungkin Anda sering menggunakan media dalam pembelajaran. Memang tepat adanya bahwa media identik dengan guru, mengapa demikian? Karena media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain, tujuan, materi, metode dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media. Proses pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media yang strategis untuk keberhasilan pembelajaran.

Alasan pokok pemilihan media dalam pembelajaran, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Jika kita lihat prosedur pengembangan desain instruksional maka diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum, kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ditunjang oleh media yang sesuai dengan materi, strategi yang digunakan, dan karakteristik siswa. Untuk mengetahui hasil belajar, maka selanjutnya guru menentukan evaluasi yang tepat, sesuai tujuan dan materi. Apabila ternyata hasil belajar tidak sesuai dengan harapan dalam kata lain hasil belajar siswa rendah, maka perlu ditelusuri penyebabnya dengan menganalisis setiap komponen, sehingga kita dapat mengetahui faktor penyebabnya dengan lebih objektif.

Analisis penyebab rendahnya hasil belajar dapat meninjau ketepatan seluruh komponen diantaranya : mungkin keberhasilan ini disebabkan karena rumusan tujuan tidak sesuai dengan row input dan kemampuan awal siswa *"entery behaviour level"* siswa, bisa jadi tujuan yang ditetapkan tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam kata lain terlalu tinggi. Penyebab yang lain bisa dari materi kurang sesuai dengan tujuan, terlalu kompleks, terlalu sulit sehingga tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Apabila

dua komponen telah dianalisis yaitu tujuan dan materi ternyata sudah sesuai selanjutnya perlu dikaji penerapan strategi dan penggunaan media pembelajaran. Strategi bisa jadi tidak tepat, membuat siswa tidak aktif, menjenuhkan, membosankan, tidak merangsang siswa untuk aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika media dan strategi sudah tepat, maka perlu dikaji evaluasi yang digunakan apakah sudah tepat baik bentuknya, jenis, instrumen evaluasi dan prosedur evaluasinya.

Mekanisme tersebut jelas menunjukan pendekatan sistem dalam pembelajaran dengan pengertian bahwa setiap komponen dalam pembelajaran saling berkaitan satu sama lain, saling berinteraksi, saling berhubungan, saling terobos dan saling ketergantungan. Uraian diatas juga menggambarkan dengan jelas bagaimana kedudukan media dalam pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan *(meaningful learning)* hasil belajar. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting artinya dan ini menjadi alasan teoritis mendasar dalam pemilihan media.

Pentingnya pemilihan media dengan melihat kedudukan media dalam pembelajaran dapat kita lihat dengan model sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach dan Elly, sebagai berikut :



Sistem Pembelajaran Gerlach dan Elly

Prosedur pengembangan pembelajaran menurut Gerlach dan Elly dengan menggunakan pendekatan sistem dapat dijelaskan bahwa perumusan tujuan instruksional merupakan langkah pertama dalam merencanakan pembelajaran sebagai rumusan

tingkah laku yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran. Langkah kedua adalah merinci materi pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Perlu juga dilakukan tes “entering behavoiur level” yaitu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk menentukan dari mana guru harus mengawali pembelajaran.

Tujuan, isi dan *entery behaviour level* menjadi dasar untuk menetapkan komponen pembelajaran yang lainnya, yaitu : menentukan strategi yang harus sesuai dengan karakteristik tujuan maupun materi yang diberikan juga termasuk mengatur dan mengelompokan siswa. Pengelompokan siswa diselaraskan dengan waktu yang tersedia, dan ruang belajar yang tersedia. Penentuan media yang akan digunakan merupakan langkah selanjutnya. Bagaimana siswa agar mampu menguasai materi sesuai tujuan, media apa yang cocok digunakan. apakah media cetak?, atau media elektronik? apakah media tersebut digunakan sebagai alat bantu bagi guru seperti OHP, TV, Slide Projector, Multimedia Projector, atau digunakan sepenuhnya oleh siswa dengan bimbingan guru seperti pembelajaran berbasis komputer (CAI dan CBI). Menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan, strategi, waktu yang tersedia, dan fasilitas pendukung lainnya. Seluruh kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penilaian terhadap penampilan (performance) siswa disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan, dari penilaian ini guru dapat menentukan umpan balik untuk melakukan revisi rencana dan pelaksanaan pembelajaran.

Pengkajian sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian integral dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Dengan demikian secara teoritis model tersebut menjadi dasar alasan mengapa kita perlu melakukan pemilihan terhadap media, agar memiliki kesesuaian dengan tujuan *(spesification of objective)*, kesesuaian dengan isi *(spesification of content)*, strategi pembelajaran *(determination of strategy)*, dan waktu yang tersedia *(alocation of time)*

B. Alasan Praktis Pemilihan Media

Alasan praktis berkaitan dengan pertimbangan-pertimbangan dan alasan si pengguna seperti guru, dosen, instruktur mengapa menggunakan media dalam pembelajaran. Terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996:84) sebagai berikut :

a. **Demonstration.** Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain. Media berfungsi sebagai alat peraga pembelajaran, misalnya seorang dosen sedang menerangkan teknik mengoperasikan Overhead Projector (OHP), pada saat menjelaskannya menggunakan alat peraga berupa OHP, dengan cara

mendemonstrasikan dosen tersebut menjelaskan, menunjukkan dan memperlihatkan cara-cara mengoperasikan OHP. Contoh lain, seorang guru kimia akan menjelaskan proses perubahan-perubahan zat dengan menggunakan gelas ukur, sebelum dilakukan praktikum, terlebih dahulu guru tersebut memperagakan bagaimana cara menggunakan gelas ukur dengan baik. Untuk lebih jelas, kita lihat contoh ketiga, seorang guru Biologi akan membelajarkan siswa tentang bentuk dan struktur sel dengan menggunakan Mikroskop, maka sebelum praktikum dimulai, sebelum siswa meletakan objek pada mikroskop untuk diamati maka guru tersebut menunjukan cara kerja Mikroskop sesuai dengan prosedur yang benar, cara ini akan memperlancar proses belajar dan menghindari resiko kerusakan pada alat praktikum yang digunakan. Beberapa alasan tersebut sering melandasi pengguna dalam menggunakan media yaitu bertujuan untuk mendemonstrasikan atau memperagakan sesuatu.

b. **Familiarity.** Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga dan biaya, sehingga secara terus menerus ia menggunakan media yang sama. Misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan media *Over Head Projector (OHP)* dan *Over Head Transparancy (OHT*, kebiasaan menggunakan media tersebut didasarkan atas alasan karena sudah akrab dan menguasai detil dari media tersebut, meski sebaiknya seorang guru lebih variatif dalam memilih media, dalam konsepnya tidak ada satu media yang sempurna, dalam arti kata tidak ada satu media yang sesuai dengan semua tujuan pembelajaran, sesuai dengan semua situasi dan sesuai dengan semua karakteristik siswa.

   Media yang baik adalah bersifat kontekstual sesuai dengan realitas kebutuhan belajar yang dihadapi siswa. Jika kita lihat pada contoh di atas, media OHP lebih tepat untuk mengajarkan konsep dan aspek-aspek kognitif, dapat digunakan dalam jumlah siswa maksimal 50 orang dengan ruangan yang tidak terlalu besar dan siswa cenderung pasif tidak dapat melibatkan secara optimal potensi mental, emosional dan motor skill , karena kontrol pembelajaran ada pada guru. Tentu saja OHP kurang tepat untuk mengajarkan keterampilan yang menuntut demonstrasi, praktek langsung yang lebih membuat siswa aktif secara fisik dan mental. Alasan familiarity tentu saja tidak selamanya tepat, jika tidak memperhatikan tujuannya. Meski demikian alasan ini cukup banyak terjadi dalam pembelajaran.

c. **Clarity.** Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit. Pada praktek pembelajaran, masih banyak guru tidak menggunakan media atau tanpa media, metode yang digunakan dengan ceramah *(ekspository)*, cara seperti ini memang tidak merepotkan guru untuk menyiapkan media, cukup dengan menguasai materi, maka pembelajaran dapat berlangsung, namun apakah pembelajaran seperti

ini akan berhasil? cara pembelajaran seperti ini cenderung akan mengakibatkan verbalistis, yaitu pesan yang disampaikan guru tidak sama dengan persepsi siswa, mengapa hal ini bisa terjadi? Karena informasi tidak bersifat konkrit, jika guru tidak mampu secara detil dan spesifik menjelaskan pesan pembelajaran, maka verbalistis akan terjadi. Misalnya seorang guru IPA di Sekolah Dasar sedang menjelaskan ciri-ciri mahluk hidup, diantaranya bahwa mahluk hidup dapat bernafas dengan insang dan paru-paru. Jika guru tidak cermat mengemas informasi dengan baik hanya berceramah saja maka siswa yang tidak pernah melihat bentuk paru-paru dan insang maka akan membayangkan bentuk-bentuk lain yang tidak sesuai dengan kenyataannya. Disinilah banyak pengguna media, memiliki alasan bahwa menggunakan media adalah untuk membuat informasi lebih jelas dan konkrit sesuai kenyataannya. Alasan ini lebih tepat dipilih guru dibanding dengan alasan kedua di atas.

d. **Active Learning**. Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu aspek yang harus diupayakan oleh guru dalam pembelajaran adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan cara ceramah, tanya jawab dan lain-lain namun diperlukan media untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Seperti pendapat Lesle J. Briggs (1979) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai "*the physical means of conveying instructional content.......... book, films, videotapes, etc*. Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Sedangkan mengenai efektifitas media, Brown (1970) menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas program belajar mengajar. Sebagai contoh seorang guru memanfaatkan teknologi komputer berupa CD interaktif untuk mengajarkan materi fisika.

Dengan CD interaktif seorang siswa dapat lebih aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar, guru hanya mengamati, dan mereviu penguasaan materi oleh siswa. Cara seperti ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, terlebih kemasan program CD interaktif dengan multimedia menarik perhatian dan membuat pesan pembelajaran lebih lengkap dan jelas. Contoh lain dapat dilihat pada pelatihan Emotional Spiritual Question (ESQ), salah satu tujuan pelatihan ini adalah menumbuhkan seoptimal mungkin motivasi peserta untuk berbuat positif dengan spirit yang besar dan optimalisasi potensi individu, diantaranya dengan cara mengkaji proses dan kejadian serta fenomena alam *(ayat qauniyyah)*, untuk mewujudkan tujuan ini digunakan banyak visualisasi (media video) untuk memperlihatkan tayangan-tayangan yang mampu meningkatkan motivasi peserta, dan hasilnya secara empirik terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta.

Seperti yang dijelaskan di awal, bahwa keberadaan media dapat diperoleh dengan

cara memanfaatkan yang sudah ada, baik media realia yaitu media alami yang tersedia di alam sekitar misalnya : gunung, sawah, air, berbagai jenis batuan, hewan, tumbuhan dan lain-lain. Media juga dapat diperoleh dengan cara pembelian.

Arif Sadiman (1996:85) mengemukakan beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan untuk membeli media, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

MEDIA	Apakah media yang dipilih itu relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	☐
	Apakah disertai dengan buku manual (manual book) atau sumber informasi tentang media tersebut?	☐
	Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut?	☐
	Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba?	☐
	Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli?	☐
	Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan?	☐

Tabel di atas menunjukan beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan sebagai bahan penilaian terhadap media.

- **Pertanyaan pertama** mempermasalahkan tentang kesesuaian antara media dan



tujuan, pertanyaan ini ditempatkan paling awal karena dasar pokok pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan. Jika tujuannya "siswa diharapkan mampu memahami konsep terjadinya hujan" maka didalam media tersebut dinyatakan secara eksplisit tujuan tersebut, selain itu isi media menggambarkan bagaimana proses terjadinya hujan.

- **Pertanyaan kedua**, mengingatkan bahwa media harus disertai dengan informasi petunjuk penggunaan media, yang disebut dengan manual book. Informasi ini penting karena pengguna tidak semuanya dapat langsung menggunakan media dengan benar. Beberapa media tertentu, misalnya media elektronik diperlukan juga informasi petunjuk pengoperasian dan cara pemeliharaan (maintenance). Sebagai contoh media OHP, LCD Projector dan kamera Foto / Video sering mengalami kerusakan, padahal belum lama dibeli, kerusakan sering terjadi pada lensa dan kerusakan mekanik, hal ini terjadi karena pengguna tidak mengetahui cara pemeliharaan media, misalnya : simpanlah media tersebut ditempat yang kering hindari kelembaban, gunakan silicon gel untuk menghindari jamur, dengan suhu tertentu dan alat-alat tersebut harus dinyalakan (dihangatkan) meskipun tidak dipakai minimal 5 menit dalam sehari. Petunjuk tersebut tertera dalam manual book, jika di cermati dan dilaksanakan maka media akan bertahan lama, tidak cepat rusak.
- **Pertanyaan ketiga** adalah Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut. Hal ini dilakukan jika sekolah akan mengadakan media dalam jumlah banyak sehingga membutuhkan biaya besar, untuk menghindari ketidak cocokan media tersebut, maka sebaiknya sekolah membentuk tim yang terdiri dari ahli media (media specialist) dan guru sebagai pengguna yang juga menguasai materi pelajaran (content specialist).Secara teknis, sebelum pembelian maka pihak sekolah mengambil beberapa sampel media untuk dikaji oleh tim ahli, diujicobakan dalam lingkup terbatas oleh pengguna (user) baik guru maupun siswa, temuan dari tim ahli tersebut akan dijadikan sebagai dasar jadi atau tidak pembelian media tersebut.
- **Pertanyaan keempat** adalah Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba? Sebaik-baik media adalah telah dilakukan validasi, sebab proses validasi dilakukan menggunakan prosedur ilmiah yang hasilnya tidak perlu diragukan lagi. Media yang dijual bebas di pasaran tidak semuanya hasil dari pengujian, akan lebih baik lagi kalau sudah dilakukan riset sebelumnya. Hal ini tentu saja untuk mengantisipasi point pertanyaan ke tiga di atas. Jika ternyata media itu sudah dilakukan uji validitas yang dibuktikan dengan data, informasi kalau perlu sertifikasi uji validitas, maka hal itu lebih baik, karena akan lebih efisien waktu, tenaga dan biaya, dari pada kita membentuk tim ahli, namun demikian kita harus mencermati dengan



teliti bagaimana mereka melakukan uji validitas tersebut apakah sudah sesuai dengan prosedur atau tidak.

- **Pertanyaan kelima** adalah Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli? Hal ini kaitannya dengan pertanyaan ketiga ketika pihak sekolah akan membentuk tim, proses pembentukan tim ini dilakukan jika media yang akan dibeli diperbolehkan untuk direviu. Jika ya, maka selanjutnya proses reviu dilakukan oleh tim atau hanya oleh guru sendiri.
- **Pertanyaan Keenam** adalah Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan? Pertanyaan tersebut menjadi penting, karena salah satu syarat uji validitas adalah menggunakan instrumen yang juga sudah valid. Instrumen yang sudah valid dan sudah dibakukan dapat digunakan oleh siapa saja, tidak harus melibatkan tim ahli lagi. Jika reviu dilakukan oleh sekelompok guru atau guru secara personal yang memiliki pemahaman terbatas tentang media tersebut, maka hasilnya tidak representatif untuk mengukur kevalidan media, maka dengan kemampuan yang terbatas menjadi tidak masalah jika menggunakan instrumen yang telah dibakukan. Mengapa instrumen tersebut dapat mengukur kevalidan media? Karena instrumen dihasilkan dari serangkaian kegiatan riset, dikaji oleh beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli khusus sesuai dengan karakteristik media tersebut, misalnya media internet, perlu juga dikaji oleh ahli information technologi (IT) yang hasilnya dapat berupa format instrumen penilaian media internet yang sudah vallid, dapat mereviu media lain asal masih berkaitan dengan internet.
- Dasar pertimbangan dalam memilih media dapat di kaji dalam dua bagian yaitu alasan secara teoritis dan alasan secara praktis. Secara teoritis membahas bawa alasan guru melakukan pemilihan media karena secara teoritik media memiliki posisi penting sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran terdapat sejumlah komponen yaitu : tujuan, materi, strategi, media, dan evaluasi. Dengan demikian jelas bahwa media bagian dari sistem pembelajaran yang perlu dipilih kesesuaiannya dengan pembelajaran.
- Proses pemilihan media secara teoritis dapat merujuk pada Gerlach dan Elly dengan memperhatikan beberapa komponen. Pengkajian sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian integral dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Dengan memperhatikan kesesuaian dengan tujuan (spesification of objective), kesesuaian dengan isi (spesification of content), strategi pembelajaran (determination of strategy), dan waktu yang tersedia (alocation of time)
- Secara praktis, terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain sebagai berikut : Demonstration. Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan

lain-lain. Familiarity. Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut. Clarity, adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit, sehingga banyak pengguna media, memiliki alasan bahwa menggunakan media adalah untuk membuat informasi lebih jelas dan konkrit sesuai kenyataannya. Active Learning. Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru, diantaranya adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan cara ceramah, tanya jawab dan lain-lain namun diperlukan media untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

- Beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan untuk membeli media : Pertanyaan pertama mempertanyakan tentang kesesuaian antara media dan tujuan. Pertanyaan kedua, mengingatkan bahwa media harus disertai dengan informasi petunjuk penggunaan media, yang disebut dengan manual book. Informasi ini penting karena pengguna tidak semuanya dapat langsung menggunakan media dengan benar. Pertanyaan ketiga adalah Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut. Pertanyaan keempat adalah Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba? Sebaik-baik media adalah telah dilakukan validasi, sebab proses validasi dilakukan menggunakan prosedur ilmiah yang hasilnya tidak perlu diragukan lagi. Pertanyaan kelima adalah Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli? Pertanyaan Keenam adalah Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan?

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Contoh penggunaan media yang menggunakan konsep media ***by utilization*** adalah, ***kecuali...***
   a. Menggunakan kertas bekas atau kardus untuk dibuat menjadi bentuk-bentuk geometri
   b. Memanfaatkan halaman sekolah untuk mata pelajaran Sain
   c. Membeli poster dan menyajikannya di kelas
   d. Mengamati struktur daun, siswa ditugaskan membawa berbagai jenis daun

2. Apa yang dimaksud dengan ***entery behaviour*** dalam pemilihan media?
   a. Menentukan kemampuan awal siswa
   b. Menganalisis kemampuan awal siswa
   c. Menentukan perilaku yang diharapkan
   d. Mengkaji karakteristik siswa

3. Manakah komponen di bawah ini yang tidak sesuai dengan konsep **Gerlach dan Elly** dalam perancangan sistem pembelajaran yang memperhatikan pemilihan media?
   a. Menentukan strategi pembelajaran
   b. Mengalokasikan waktu
   c. Mengalokasikan biaya
   d. Mengalokasikan ruang

4. Manakah contoh pererapan media yang bertujuan untuk **mendemonstrasikan** materi tertentu?
   a. Siswa menggunakan atribut perang untuk menghayati zaman perjuangan merebut kemerdekaan
   b. Siswa menggunakan OHP ketika memerankan tokoh guru.
   c. Guru SMK boga memperlihatkan cara menggunakan mixer dalam membuat kue
   d. Poster anti narkoba di pajang di lingkungan sekolah sebagai bentuk demonstrasi anti narkoba.

5. Media OHP cocok digunakan guru, jika situasi pembelajarannya sebagai berikut, ***kecuali...***
   a. Jumlah siswa maksimal 50 orang
   b. Mengajarkan materi konseptual

c. Mengajarkan sebuah proses kerja sebuah perangkat keras.
d. Waktu yang tersedia terbatas

6. **Verbalistis** pesan pembelajaran akan terjadi jika guru hanya menggunakan informasi lisan saja, mengapa bisan terjadi verbalistis?
   a. Siswa belum mampu berfikir secara abstrak
   b. Informasi guru tidak spesifik dan tidak disertai contoh
   c. Media tidak digunakan
   d. Waktu pembelajaran terbatas

7. Informasi apa saja yang biasa ada pada sebuah ***manual book*** media pembelajaran.
   a. Daftar harga media
   b. Cara mengoperasikan
   c. Cara menggunakan
   d. Cara memelihara

8. Uji validitas media dapat dilakukan dengan **prosedur ilmiah,** manakah prosedur yang kurang tepat?
   a. Uji coba terbatas dan luas
   b. Uji terhadap keterbacaan media (media literacy)
   c. Uji respon pemakai (user response)
   d. Uji kesesuaian dengan kebijakan

9. Apakah tugas ***content specialist*** dalam mereview media?
   a. Menganalisis kesesuaian media dengan kaidah pembelajaran
   b. Menganalisis kesesuaian penggunaan bahasa
   c. Menganalisis kesesuaian dengan tujuan dan materi
   d. Menganalisis media dengan biaya yang dimiliki

10. Siapakah tokoh media yang menyatakan bahwa media sebagai "*the physical means of conveying instructional content...book, films, videotapes, etc*.
    a. Gerlach dan Elly
    b. Brown
    c. Briggs
    d. Robert Gagne

KUNCI JAWABAN-1

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. A
2. B
3. C
4. C
5. C
6. D
7. D
8. D
9. C
10. C

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

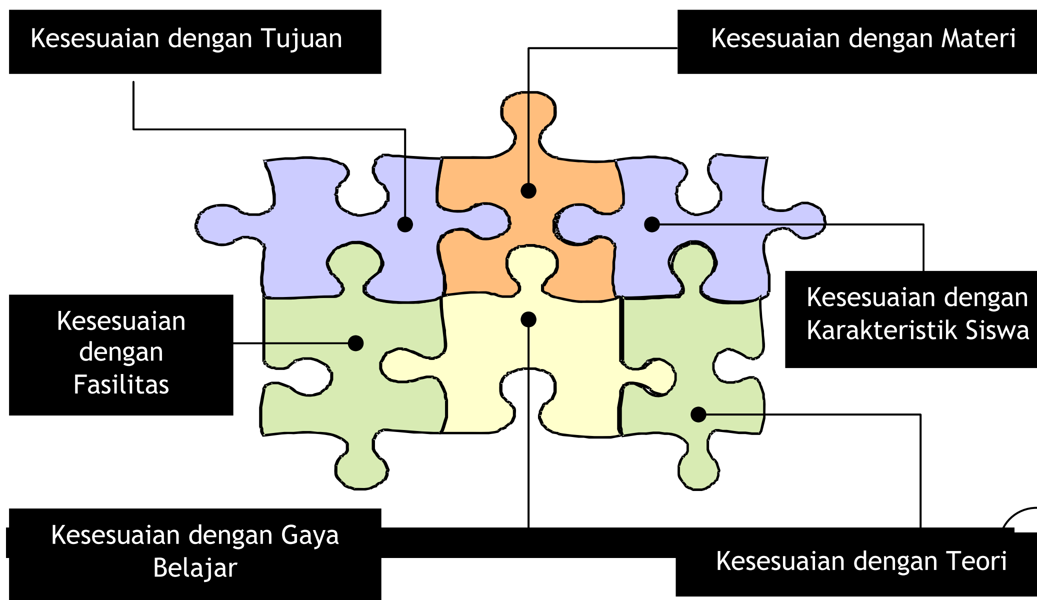
Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

KRITERIA PEMILIHAN MEDIA

A. Kriteria Umum Pemilihan Media

Pada kegiatan belajar 1 telah dijelaskan beberapa pertimbangan mengapa orang melakukan pemilihan media. Secara singkat dapat dikatakan bahwa dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. Mc. M. Connel (1974) dengan tegas mengatakan “if the medium fits use it” artinya jika media sesuai maka gunakanlah. Dengan demikian cukup sederhana bukan? Namun demikian dalam aplikasinya tidak sesederhana itu, diperlukan satu pengkajian yang mendalam untuk sampai pada ketepatan dalam memilih media. Pertanyaan mendasar kemudian adalah untuk memperoleh kesesuaian tersebut, apakah yang menjadi indikator atau kriterianya? Jawaban atas pertanyaan tersebut tidaklah mudah, namun diperlukan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kesesuaian media. Diantara faktor yang perlu diperhatikan diantaranya : tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung, dan lain-lain.

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kriteria umum sebagai berikut:



Kriteria pemilihan media

- Kriteria Pertama, Kesesuaian dengan Tujuan (instructional goals). Perlu di kaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, dkk apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006), kriteri pemilihan media didasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan terutama indikator. Sebagai contoh lihatlah penggalan rencana pelaksanan pembelajaran (RPP) berikut ini yang diambil dari kurikulum 2006.

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Kelas : X
Semester : 1
Standar Kompetensi : Menggunakan sistem operasi (operating system) untuk manajemen file dan periferal

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian	Media yang dipilih

Melakukan operasi dasar komputer menggunakan OS	Peran OS dalam komputer	§ Mencermati prosedur menghidupkan serta mematikan komputer § Mengikuti penjelasan peran OS pada program komputer § Mengamati secara teliti perintah-perintah OS yang ada	§ Mendemonstrasikan prosedur baku menghidupkan dan mematikan komputer § Menunjukan posisi OS dan program aplikasi yang terpasang § Mendeskripsikan perintah OS yang terpasang § Mengelola program aplikasi yang sedang berjalan	Komputer dan software sistem operasi

- Secara eksplisit tujuan pembelajaran akan ditemukan dalam rencana pembelajaran seperti di atas. Dari kolom di atas, dapat kita cermati jika sebuah pembelajaran TIK akan dilaksanakan dengan indikator sepert tampak di atas, maka indikator media yang sesuai adalah apa yang dibutuhkan dalam indikator, jika indikatornya adalah Mencermati prosedur menghidupkan serta mematikan komputer, mengikuti penjelasan peran OS pada program komputer, mengamati secara teliti perintah-perintah OS yang ada. Maka media yang tepat adalah seperangkat hardware komputer dan satu CD sofware Operating system.
- ***K***riteria Kedua, Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauhmana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut. Contohnya dapat dilihat pada kolom kriteria dua di atas. Di sana tertera dengan jelas materi pembelajaran, misalnya ”Peran OS dalam komputer” dengan demikian media yang dinggap tepat adalah sesuai dengan materi yang diajarkan, jika pokok materinya itu maka komputer merupakan media yang dianggap paling tepat.
- Kriteria Ketiga, Kesesuaian dengan Karakteristik Pebelajar atau siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan. Terdapat media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain. Misalnya, seorang guru tidak akan menggunakan media video atau film walaupun media tersebut secara umum dipandang baik apabila akan diajarkan pada siswa yang memiliki gangguan pada indra penglihatannya. Demikian juga untuk media audio untuk siswa yang mengalami gangguan pendengaran. Dengan demikian pemilihan media harus melihat

kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indra yang dimilikinya. Selain pertimbangan tersebut perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal siswa, budaya maupun kebiasaan siswa. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.

- Kriteria Keempat, Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paing bagus, namun didasarkan atas teori yang di angkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata. Melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- Kriteri kelima, Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar siswa. Bobbi DePorter (1999:117) dalam buku "Quantum Learning" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu : tipe visual, auditorial dan kinestetik. Siswa yang memiliki tipe visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, Video, Grafis dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Untuk mengidentifikasi tipe auditorial ini dapat dilihat dari kebiasaan belajarnya, misalnya : berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, senang membaca keras dan mendengarkannya, merasa kesulitan dalam menulis namun memiliki kecerdasan dalam berbicara, belajar dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan. Ciri-ciri tipe ini diantaranya : berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk memperoleh perhatian dari orang lain, belajar melalui manipulasi dan praktek, belajar dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari telunjuk ketika membaca dan lain-lain.
- Kriteria Keenam, Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, tentu saja guru tersebut harus mengalokasikan waktu yang tepat sesuai dengan jam tayang dalam TV edu tersebut. Media juga terkait dengan user atau penggunannya dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia, begitu halnya dengan fasilitas lainnya, misalnya sekolah disebuah desa terpencil membeli perangkat komputer untuk mata pelajaran TIK, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena ternyata di sekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.

B. Kriteria Khusus Pemilihan Media

Erickson (1993) memberi saran dalam mengembangkan kriteria pemilihan media dalam bentuk chek list sebagai berikut:

NO	PERTANYAAN	KET
1	Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?	☐
2	Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?	☐
3	Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran?	☐
4	Bagaimana format penyajiannya diatur? Apakah memenuhi tata urutan yang teratur?	☐
5	Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan authentik?	☐
6	Apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas?	☐
7	Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar?	☐
8	Apakah penyajiannya objektif?	☐
9	Apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?	☐
10	Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?	☐

Tabel di atas menunjukan cara dalam memilih media dengan memperhatikan aspek-aspek yang dipertanyakan di atas, dalam kata lain medianya sudah tersedia dan kita tinggal melakukan pemilihan dengan cermat.

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.

C C E S S

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diijinkan untuk menggunakannya? Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tapi juga guru, dan yang lebih penting untuk murid. Murid harus memperoleh akses. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut.

O S T

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek menfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

ECHNOLOGY

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai?

NTERACTIVITY

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Jadikan media itu sebagai alat bantu siswa dalam beraktivitas, misalnya puzzel untuk anak SD, siswa dapat menggunakannya sendiri, menyusun gambar hingga lengkap, flash card dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua siswa terlibat baik secara fisik, intelektual maupun mental.

RGANIZATION

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?

O V E L T Y

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Diantara media yang relatif baru adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet.

Rangkuman

- Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu : (1) Kesesuaian dengan Tujuan (instructional goals). Perlu di kaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. (2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. (3) Kesesuaian dengan Karakteristik Pebelajar atau siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. (4) Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paing bagus, namun didasarkan atas teori yang di angkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. (6) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Bobbi DePorter (1999:117) dalam buku "Quantum Learning" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu : tipe visual, auditorial dan kinestetik. (7) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagusnya sebuah media, apa bila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.
- Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Dasar pertimbangan utama dalam pemilihan media seperti yang dijelaskan Mc. M. Connel (1974) adalah….
   a. Sesuai dengan karakteristik siswa
   b. Sesuai dengan alokasi waktu
   c. Sesuai dengan tujuan
   d. Sesuai dengan kebiasaan guru

2. Manakah yang tidak termasuk indikator pemilihan media yang tepat….
   a. Kesesuaian dengan tujuan
   b. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
   c. Kesesuaian dengan teori
   d. Kesesuaian dengan kebiasaan pengguna

3. Dalam praktek pembelajaran, dari mana kita dapat mengetahui tujuan untuk disesuaikan dengan media?
   a. Pada buku ajar
   b. Pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
   c. Dari minat siswa
   d. Dari hasil pembicaraan dengan guru lain

4. Mengkaji karakteristik siswa penting dilakukan dalam pemilihan media, diantaranya untuk menentukan..
   a. Instrumen penilaian
   b. Minat siswa terhadap media
   c. Entry behaviour level
   d. Daya serap siswa terhadap pelajaran

5. Ada beberapa perilaku siswa seperti : berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk memperoleh perhatian dari orang lain, belajar melalui manipulasi dan praktek, dll. Dilihat dari gaya belajar termasuk...
   a. Auditif
   b. Kinestetik
   c. Auditorial
   d. Campuran
6. Erickson (1993) memberi saran dalam mengembangkan kriteria pemilihan media dalam bentuk *chek list* kecuali...

a. Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?
b. Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran?
c. Apakah biaya yang dibutuhkan mencukupi?
d. Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan authentik?

7. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Ungkapan ini adalah salah satu point dalam pemilihan media model ACTION, yaitu termasuk dalam...
   a. Acces
   b. Cost
   c. Technology
   d. Novelty

8. Uji validasi media dapat dilakukan dengan cara..
   a. Uji coba terbatas dan luas
   b. Reviu oleh fakar media
   c. Pengumpulan dan pengolahan data responden
   d. Interest guru menggunakan media

9. Media harus memenuhi standar kualitas teknis, diantaranya bercirikan...
   a. Mudah digunakan
   b. Sesuai dengan tujuan
   c. Sesuai dengan karakteristik materi
   d. Dari segi bahasa sesuai, gambar tajam, suara jelas

10. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, namun ternyata sinyal TV tidak mendukung, berarti tidak memperhatikan aspek...
   a. Fasilitas pendukung
   b. Kualitas teknis
   c. Kemutakhiran media
   d. Biaya

Kunci Jawaban-2

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. C
2. D
3. B
4. C
5. B
6. C
7. D
8. D
9. D
10. A

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Format Pemilihan Media

Prosedur dalam memilih media secara umum terbagi dalam dua format, Arif Sadiman (1996:87) mengemukakan dua format tersebut, yaitu ***flowchart, matrik*** dan ***checklist***. Format flowchart menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan, jika salah satu ber-opsi tidak maka gugur dan berpindah pada langkah selanjutnya. Format matrik menangguhkan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Format checklist sama dengan format matrik, yaitu menangguhkan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Dilihat dari penggunannya di lapangan, model checklist lebih banyak digunakan sebagai bentuk baku sebagai pedoman dalam pemilihan media. Untuk lebih jelas pemahaman Anda tentang masing-masing model tersebut simaklah contoh masing-masing format.

B. Format Flowchart

Cabaceiros dalam Arif Sadiman (1996 :87) memberikan contoh model flowchart seperti tampak pada bagan berikut ini.

Permintaan Film
Ada
ya
Daftar
Media Lain
Tidak Beli
A
tidak
Media Lain
ya
Daftar
Media Lain
Tidak Beli
A
tidak
Media Lain
tidak
Tidak Beli
ya
Media Lain
A
Cegah
Izin previu
tidak
Cegah
Evaluasi
Beli
ya
Cegah
Prosedur Evaluasi

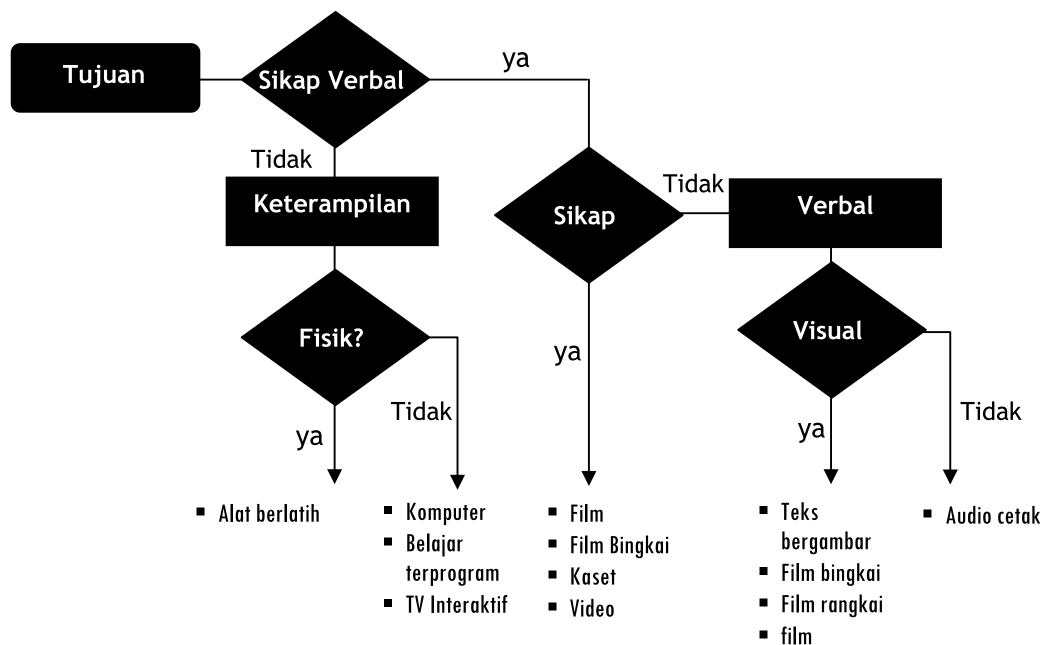
Penjelasan Bagan :

Bagan tersebut menjelaskan proses pemilihan media dengan mengikuti alur / flow dengan sistem pengguguran sampai pada satu keputusan akhir membeli atau tidak media tersebut. Misalnya pada bagan tersebut ada permintaan pengadaan media bentuk film atau pihak sekolah menginginkan untuk pengadaan media film. Langkah pertama adalah mempertanyakan ada atau tidak media tersebut, jika ternyata sekolah sudah memilikinya maka dengan sendirinya sekolah tidak jadi membeli media film, namun ada pertanyaan untuk membeli media lain, jika ternyata juga tidak disetujui berarti pembelian media tidak jadi dilakukan.

Apabila ternyata pihak sekolah tidak memiliki dan disetujui pimpinan sekolah maka selanjutnya masuk pada alur yang mempertanyakan keberadaan dana yang dimiliki sekolah, apabila dana ada dan mencukupi selanjutnya mengajukan permohonan pembelian dengan memilih media film melalui katalog media.

Sebaiknya sekolah meminta pihak penjual untuk diadakan reviu media untuk dilakukan evaluasi, dan hasil dari evaluasi itu menjadi keputusan akhir antara membeli atau tidak. Jika hasil evaluasi menunjukan kesesuaian media maka sekolah langsung mengusulkan untuk jadi membeli, jika hasil evaluasi menunjukan ketidak sesuaian, maka tidak perlu membeli, bahkan perlu dicegah untuk, sebab kalau jadi dibelipun sekolah mengalami kerugian dan tidak efisien.

Untuk lebih memperjelas pemahaman Anda tentang model flowchart dalam pemilihan media, kita simak model Gagne dan Reiser dalam Arif Sadiman (2004). Berbeda dengan contoh pertama di atas, model ini bertitik tolak dari upaya pencapaian tujuan pembelajaran.



Pemilihan Media untuk **Belajar Mandiri (Gagne dan Reiser)**

Penjelasan :

Gegne berpendapat bahwa pemilihan media harus berdasar atas analisis terhadap tujuan pembelajaran. Bagan tersebut menunjukan bahwa pemilihan media didasarkan atas karakteristik tujuan, apakah tujuan tersebut bersifat penguasaan sikap verbal? Jika ya, maka kita harus memilih media yang berorientasi untuk penanaman sikap, seperti : film, film bingkai, kaset dan video. Apabila tujuan pembelajaran tidak pada penguasaan sikap namun verbal maka pilihannya apakah bersifat visual atau tidak. Jika visual maka media yang cocok adalah terks bergambar, film bingkai, film rangkai dan film. Apabila tidak dalam bentuk visual maka pilihannya audio dengan media cetak. Selain tujuan bersifat penguasaan sikap juga keterampilan. Apabila keterampilan berupa fisik maka media yang cocok adalah alat berlatih, sedangkan apabila keterampilan tidak bersifat fisik maka pilihan medianya adalah komputer, belajar terprogram, CBI dan TV interaktif.

Pembelajaran di sekolah dasar sudah dimungkinkan untuk menggunakan pembelajaran mandiri, misalnya dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif dengan kemasan sederhana dan pengawasan dari guru. Jika ada permintaan untuk menggunakan media tersebut, perlu di analisis dengan pola tersebut.

C. Format Matriks

Pilihan lain untuk pemilihan media dapat menggunakan format matriks, format ini berbentuk kolom yang mengkaitkan dan mencocokkan satu variabel media dengan variabel lainnya. Misalnya jenis media yang akan dipilih di lihat kondisinya dengan variabel lain seperti sifatnya, kelebihannya, fungsinya, penggunaannya dan lain-lain. Untuk lebih jelasnya, Wilbur Schram (1977) memberi contoh analisis media dilihat dari segi pengontrolannya atau kesesuaian media dengan cara pengendaliannya.

Kontrol / Media	Portabel	Untuk di Rumah	Siap setiap saat	Terkendali	Mandiri	Umpan Balik
TELEVISI	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
RADIO	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
FILM	Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
VIDEO KASET	Tidak	Sulit	Ya	Ya	Ya	Tidak
SLIDE	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
FILM STRIF	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
AUDIO KASET	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
PIRINGAN HITAM	Ya	Tidak	Ya	Ya	Sulit	Tidak
BUKU	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
TEKS PROGRAM	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
KOMPUTER	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
PERMAINAN	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	ya

Penjelasan :

Pada tabel di atas aspek yang di analisis kesesuaiannya adalah media dengan pengendaliannya. Variabel yang termasuk pengendalian diantaranya portabel. ***Portabel*** adalah kemudahan media tersebut untuk di pindahkan, disimpan, di bawa-bawa, kemudahan untuk memasang (setup) kemudahan untuk menggunakan, dalam kata lain portabel berarti kepraktisan media tersebut untuk digunakan. Aspek lain yang termasuk pengendalian media adalah dapat digunakan di rumah, siap digunakan setiap saat artinya tidak tergantung pada aspek lain, terkendali, dapat digunakan secara mendiri artinya siswa pada saat menggunakan media tersebut tidak selamanya tergantung pada guru, namun dapat digunakan oleh siswa. Umpan balik dalam media adalah bisa atau tidaknya media memberikan balikan informasi pada penggunannya, terutama balikan langsung dan bukan balikan tunda.

Bagaimana cara menggunakan matriks tersebut? Menggunakan matrik tersebut cukuplah mudah, yang harus Anda lihat pertama kali adalah aspek pengendalian dari media tersebut, sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang akan dilakukan. Misalnya Anda ingin memiliki media yang praktis, dapat digunakan di rumah, dapat digunakan setiap saat, terkendali dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri meskipun tidak

memiliki umpan balik, maka pilihannya ada beberapa alternatif media diantaranya : slide, film strip, audio kaset, dan buku. Tentu saja Anda dapat memilih salah satu dari media tersebut. Cara kedua dapat juga anda berangkat dari media yang diplih, kemudian di cocokan dengan karakteristiknya terutama aspek pengendalian dari media tersebut, dengan sendirinya jika media tersebut ternyata tidak sesuai dengan karakteristik yang Anda butuhkan maka tidak akan dipilih dan digunakan. Mudah bukan?

Selain contoh di atas, pemilihan media dengan menggunakan format matrik juga dapat menggunakan indikator/variabel lain, misalnya Allen membuat indikator media dilihat dari segi kelebihan media tersebut dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

TUJUAN / MEDIA	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
VISUAL DIAM	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
FILM	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
TELEVISI	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang		Sedang
OBJEK 3D	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
REKAMAN AUDIO	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
PELAJARAN TERPROGRAM	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
DEMONSTRASI	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
BUKU TEKS CETAK	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	sedang
SAJIAN LISAN	Sedan	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	sedang

D. Format Checklist

Format evaluasi terhadap media dapat menggunakan checklist, sesuai dengan istilah checklist maka kita tinggal memberikan penilaian dengan memberi tanda dan memberi nilai pada rentang penilian media. Lihatlah contoh berikut ini :

FORMAT EVALUASI MEDIA

1 Judul :..
2 Sumber : ....
3 Prosedur :...
4 Tanggal Hak Cipta : ....
5 Format (Buku, Film, Vide, dst)
6 Uraian format : suara.............warna...............hitam putih...............
7 Bidang Studi : ....
8 Akan digunakan pada kelas : ....
9 Tujuan Instruksional : ....
....
....

....
....
....
10 Siswa yang menjadi sasaran : ....
11 Jumlah siswa : ....
12 Lingkari nomor skala yang mendekati penilaian Anda.

	Buruk...			Bagus
Kesesuaian dengan tujuan	1	2	3	4	5
Kosa kata	1	2	3	4	5
Penyusunan materi	1	2	3	4	5
Isi Materi	1	2	3	4	5
Kemungkinan bertahan lama	1	2	3	4	5
Kecepatan presentasi	1	2	3	4	5
Kesesuaian untuk berbagai jenis siswa	1	2	3	4	5
Kualitas validasi prosedur	1	2	3	4	5
Kualitas pedoman guru	1	2	3	4	5
Kualitas suara	1	2	3	4	5
Kualitas gambar / visual	1	2	3	4	5
13 **Penilaian secara umum**	1	2	3	4	5

14 Apakah akan digunakan oleh pengajar pada bidang studi lain?
.......................ya, ...tidak.

Apakah akan mempergunakannya? Ya....................tidak, ...
Apakah diperlukan alat atau sarana lain untuk menggunakannya?
.... ya, ...tidak
Saran pembelian : .... Sekarang
.... Nanti
.... Tidak perlu
Saran dan Komentar : ....

Menggunakan format di atas cukuplah mudah kita tinggal mengisi data yang tersedia, memilih media yang dievaluasi (film, video, Slide, Buku, dll) dan melingkari nomor skala yang mendekati penilaian kebutuhan media Anda. Format ini dapat disesuaikan dengan keperluan sekolah tertentu. Sebagai perbandingan, berikut ini Robert Heinich (hal.46) memberi contoh format penilaian pemilihan media menggunakan checklist :

APPARSIAL CHECKLIST MEDIA

Title ....

Procedur / Distributor ....

Lenght..........minute..........production date............

Audience / Grade Level ....

Cost.................. Subject Area............

Objectives

Brief description

Entry capabilities required

Prior knowledge

Reading ability

Math ability

Other

Format :

☐ Audio tape cassete

☐ Slide

☐ Filmstrip

☐ Film

☐ Video cassete

☐ Other

RATING	**High**	**Medium**			**Low**
Likely to arouse student interest	☐	☐	☐	☐	☐
Accurate of information	☐	☐	☐	☐	☐
Technical Quality	☐	☐	☐	☐	☐
Provides meaningful student participation	☐	☐	☐	☐	☐
Evidence of effectivenes	☐	☐	☐	☐	☐
Priovidece guidence for dicussion/follow-up	☐	☐	☐	☐	☐

Requirements :

Equipment

Facilities

Personal

Strong points :

Week points :

Recommended action..............................

Reviewer................

Position.................

Date.....................

2. Prosedur Pemilihan Model Assure

Seperti yang telah diuraikan di atas, prosedur pemilihan media dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur menggunakan berbagai format baik matrik, checklist maupun flowchart. Cara lain dalam pemilihan media dapat menggunakan pola ASSURE model dari Heinich, Molenda dan Russel (hal.34). ASSUR mengandung makna dari masing-masing huruf, yaitu Analisis Learner Characteristics, State Objectives, Slec, Modify or Design materials, Utilitize Materilas, Require Learner response dan Evaluate. Menurut model ini apabila kita akan memilih media lakukan dengan mengikuti prosedur sesuai tahapan ASSURE Untuk lebih jelasnya kita uraikan masing-masing kata tersebut.

Analisis Learner Characteristics

Tahap pertama adalah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa. Secara garis besar karakteristik siswa terbagi dua, yaitu karakteristik umum dan khusus. Karakteristik khusus berkaitan dengan usia, pengalaman belajar sebelumnya, latar belakang keluarga, sosial budaya, dan ekonomi. Karakteristik khusus berkenaan dengan pengetahuan, skill dan sikap tertentu yang dimiliki siswa. Terlebih pembelajaran yang di tingkat Sekolah Dasar, secara psikologis anak pada jenjang pendidikan awal menuntut informasi yang konkrit, jelas tidak verbalistik, sederhana dan diperlukan pola pembelajaran yang lebih menyenangkan (joyfull learning) yang juga penting pembelajaran sesuai dengan keterampilan berfikir siswa. Keterampilan berpikir terdiri dari keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir kompleks.

Menurut Presseisen (dalam Costa, 1985) proses berpikir dasar merupakan gambaran dari proses berpikir rasional dimana proses berpikir rasional merupakan sekumpulan proses mental dari yang sederhana menuju yang kompleks. Sementara itu menurut Novak (1979) proses berpikir dasar meliputi proses mental yang merupakan gambaran berpikir rasional yang terdiri dari sepuluh kemampuan yaitu menghafal *(recalling)*, membayangkan *(imagining)*, mengelompokkan *(classifiying)*, menggeneralisasikan *(generalizing)*, membandingkan *(comparing)*, mengevaluasi *(evaluating)*, menganalisis *(analizing)*, mensintesis *(synthesizing)*, mendeduksi *(deducing)*, dan menyimpulkan *(infering)*. Keterampilan berpikir kompleks merupakan perpaduan dari keterampilan berpikir rasional dengan proses berpikir kompleks yang meliputi pemecahan masalah, pembuatan keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

State Objectives

Langkah selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan tercapai. Pengkajian terhadap tujuan atau kompetensi ini akan di jadikan pijakan untuk prosedur selanjutnya. Jika kita kaitkan dengan kurikulum berbasis kompetensi maka tujuan tersebut berupa : (1) Standar Kompetensi Peserta Didik, merupakan ukuran kemampuan minimal yang mencakup kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai, diketahui, dan mahir dilakukan oleh peserta didik pada setiap tingkatan dari suatu materi yang diajarkan, (2) kompetensi Dasar, merupakan penjabaran standar kompetensi peserta didik yang cakupan materinya lebih sempit dibanding dengan standar kompetensi peserta didik, dan (3(Indikator Pencapaian, merupakan indikator pencapaian hasil belajar berupa kompetensi dasar yang lebih spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Kompetensi apa yang ingin di capai? Hall & Jones (1976: 48) membagi kompetensi menjadi 5 macam, yaitu: (a) Kompetensi

kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, dan perhatian, (b) Kompetensi afektif yang menyangkut nilai, sikap, minat, dan apresiasi,(c) Kompetensi penampilan yang menyangkut demonstrasi keterampilan fisik atau psikomotorik, (d) Kompetensi produk atau konsekuensi yang menyangkut keterampilan melakukan perubahan terhadap pihak lain, (e) kompetensi eksploratif atau ekspresif, menyangkut pemberian pengalaman yang mempunyai nilai kegunaan di masa depan, sebagai hasil samping yang positif.

Select, Modify or Design materials.

Selanjutnya adalah kegiatan memilih media, memodifikasi media yang sudah ada atau merancang sesuai kebutuhan. Langkah ini dilakukan sesuai dengan langkah dua di atas yaitu penentuan tujuan/kompetensi. Pemilihan media dapat menggunakan format checklist, matrik ataupun flowchart. Jenis media yang akan dilipih menurut Anderson yakni : audio, cetak, audio – cetak proyeksi visual diam, proyek visual diam dengan audio, visual gerak , visual gerak dengan audio, benda dan komputer.

Utilitize Materialas

Setelah media tersebut dipilih mana yang sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran lalu langkah selanjutnya digunakan dalam pembelajaran. Menggunakan media dalam pembelajaran perlu diperhatikan langkah-langkah menggunakannya. Hal ini akan berbeda pada setiap media yang kita pilih. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media yakni : siapkan waktu yang cukup (misalnya 10 menit) untuk persiapan dan pemasangan media, pastikan media tersebut dapat digunakan hal ini dapat diketahui dengan cara dicobakan terlebih dahulu sebelum langsung digunakan. Media seyogyannya membuat siswa aktif, guru tidak boleh terlalu mengandalkan media, misalnya OHP. Jika ternyata ada masalah, misalnya sambungan listrik tidak berfungsi maka guru bisa menggunakan alternatif lain. Selain itu media-media tertentu seperti video membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga guru harus cermat mengalokasikan waktu. Sesi tanya jawab, reviu pembelajaran dari guru dan kalau perlu diadakan postes harus tetap diperhatikan.

Require Learner respose

Selanjutnya perlu diamati bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Kita harus ingat bahwa sasaran akhir dalam sebuah pembuatan media adalah harus dapat dipahami, dimengerti dan memudahkan siswa. Fokus media tidak hanya pada kemasan saja namun lebih penting

adalah kejelasan pesan. Sebagai guru yang langsung berinteraksi dengan siswa, tentunya dapat mengamati bagaimana respon siswa terhadap media yang kita sajikan. Respon ini dapat berupa respon positif dan respon negatif. Respon siswa dapat dilihat dari ekspresi, pendapat langsung perihal media ketertarikan media tersebut, mudah atau sulitnya memahami pesan pembelajaran dalam media tersebut serta bagaimana motivasi siswa setelah menyimak pembelajaran dengan media. Respon siswa yang dimaksud di sini tidak sama dengan evaluasi hasil belajar, namun lebih berupa persepsi dan tanggapan siswa terhadap media. Untuk melihat respon ini guru dapat langsung menanyakannya kepada siswa atau membuat angket sederhana khusus mengungkap respon ketertarikan siswa dan keterbacaan media (media literacy)tersebut. Misalnya seorang guru bahasa Inggris di SD menggunakan media Flash Card untuk melatih pembendaharaan kosa kata dengan cara permainan. Untuk mengetahui respon siswa, guru bisa langsung menanyakan apakah anak-anak senang dengan permainan Flash Card ini?, apakah anak-anak lebih semangat dengan permainan ini dan lain-lain.

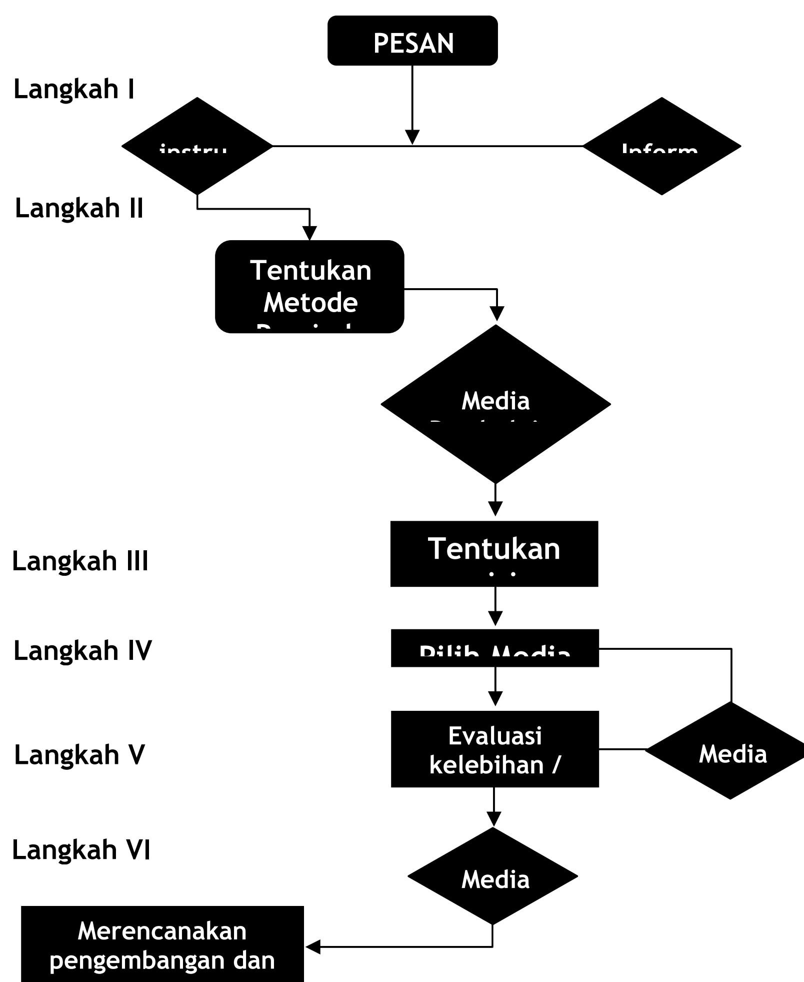
Evaluate

Tahap akhir dalam pemilihan media model ASSURE adalah melakukan evaluasi. Evaluasi pada hakikatnya merupakan suatu proses membuat suatu keputusan tentang nilai suatu objek. Keputusan evaluasi (value judgement) tidak hanya didasarkan atas hasil pengukuran (quntitatif) melainkan juga hasil pengamatan (quantitatif), baik yang dilakukan dengan pengukuran (measurement) maupun bukan pengukuran (non measurement) pada akhirnya menghasilkan suatu keputusan tentang nilai satu objek yang dinilai. Evaluasi diarahkan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan media. Evaluasi dilakukan dengan dua jenis yaitu evaluasi pada saat proses pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran. Esensi evaluasi yang dilakukan adalah membandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi bertujuan untuk : (1) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, (2) mengukur pertumbukan dan perkembangan siswa, (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, (4) mengetahui hasil pembelajaran, (5) mengetahui pencapaian kurikulum, (6) mendorong siswa untuk belajar dan (7) mendorong guru untuk mengajar lebih baik. Dengan demikian, penilaian berfungsi untuk kepentingan siswa dan guru.

3. Prosedur Pemilihan Model Anderson

   Dari beberapa komponen dalam sistem pembelajaran, dengan demikian prosedur pemilihan media hendaklah mengacu pada keterkaitan dengan komponen lainnya. Hal inilah yang mendasari Anderson (1976) untuk membuat satu model pemilihan media yang mengacu pada keterkaitannya dengan komponen lain. Komponen yang menjadi

fokus perhatian adalah tujuan, metode dan karakteristik media itu sendiri. Tujuan berkaitan dengan efektivitas media yang dibuat, artinya baik atau tidaknya sebuah media yang dipiilih dapat dilihat dari ketercapaian tujuannya, semakin banyak tujuan pembelajaran tercapai maka semakin baik media tersebut, begitu juga sebaliknya. Metode berkenaan dengan cara penyampaian media tersebut kepada siswa. Dalam hal ini perlu di diperhatikan jumlah siswa, keadaan fasilitas belajar, sarana pendukung dan waktu yang tersedia. Untuk lebih jelasnya lihatlah bagan Model Anderson (1976) berikut ini :



Model Pemilihan Media menurut Anderson

Penjelasan :

Anderson membagi proses pemilihan media menjadi enam langkah, masing-masing langkah di kaji sampai pada akhir langkah yaitu melakukan kegiatan perancangan dan produksi media.

1. Langkah awal adalah menentukan **karakteristik pesan** yang akan disampaikan, apakah pesan tersebut berupa fakta, konsep, gagasan, hukum, teori yang sifatnya konseptual, atau pesan tersebut berupa instruksi, penugasan-penugasan tertentu yang mengarah pada penguasaan skill atau keterampilan.
3. Selanjutnya tahap dua mengkaji bagaimana **metode yang tepat** sesuai dengan karakteristik pesan pembelajaran. Hal ini perlu dikaji secara langsung dengan mengkaitkan kebutuhan akan media pembelajaran atau tidak menggunakan media. Apabila pesan tersebut berupa pesan-pesan pembelajaran, maka dibutuhkan media pembelajaran bukan media yang lain. Contoh jika pesan tersebut berupa pesan umum, informasi publik, politik dan ekonomi maka lebih cocok menggunakan media masa dan bukan media pembelajaran.
3. Pesan pembelajaran perlu dianalisis lebih operasional terutama kaitannya dengan karakteristik tujuan, kita bisa mengambil Teori Bloom et al. (1956: 17) menganalisis kompetensi menjadi tiga aspek, masing-masing dengan tingkatan yang berbeda-beda: Kompetensi kognitif, meliputi tingkatan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Kompetensi afektif, meliputi pemberian respons, penilaian, apresiasi, dan internalisasi. Kompetensi psikomotorik, meliputi keterampilan gerak awal, semi rutin, dan rutin. Hal ini berhubungan dengan media yang cocok dengan karakteristik tersebut
4. Selanjutnya menentukan media yang cocok dan sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan karakteristik siswa, baik dari segi jumlahnya, maupun dari segi karakteristik lainnya, atau media yang sesuai dengan kemampuan produksi, fasilitas yang dimilii dan biaya yang tersedia.
5. Evaluasi perlu dilakukan untuk mempertimbangkan lebih matang kelebihan dan kekurangan media yang telah menjadi pilihan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara mereviu oleh beberapa pihak yang terkait, seperti guru, atau siswa. Apabila cocok, maka akan langsung diproduksi dan apabila tidak maka harus kembali pada langkah IV untuk memilih alternatif media yang lainnya.
6. Langkah terakhir adalah melakukan perencanaan untuk pengembangan dan produksi media. Tahap ini dapat dilakukan dengan

Rangkuman

- Prosedur dalam memilih media secara umum terbagi dalam tiga format, Arif Sadiman (1996:87) mengemukakan tiga format tersebut, yaitu flowchart, matrik dan checklist. Format flowchart menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan, jika salah satu ber-opsi tidak maka gugur dan berpindah pada langkah selanjutnya. Format matrik menangguhkan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Format checklist sama dengan format matrik, yaitu menangguhkan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Dilihat dari penggunaannya di lapangan, model checklist lebih banyak digunakan sebagai bentuk baku sebagai pedoman dalam pemilihan media. Untuk lebih jelas pemahaman Anda tentang masing-masing model tersebut simaklah contoh masing-masing format.

- Cara lain dalam pemilihan media dapat menggunakan pola ASSURE model dari Heinich, Molenda dan Russel (hal.34). ASSURE mengandung makna dari masing-masing huruf, yaitu Analisis Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify or Design materials, Utilitize Materilas, Require Learner respose dan Evaluate. Menurut model ini apabila kita akan memilih media lakukan dengan mengikuti prosedur sesuai tahapan ASSURE.

- Anderson membagi proses pemilihan media menjadi enam langkah, yaitu : (1) menentukan karakteristik pesan yang akan disampaikan, apakah pesan tersebut berupa fakta, konsep, gagasan, hukum, teori yang sifatnya konseptual, atau pesan tersebut berupa instruksi, penugasan-penugasan tertentu yang mengarah pada penguasaan skill atau keterampilan. (2) Mengkaji metode yang tepat sesuai dengan karakteristik pesan pembelajaran. (3) Pesan pembelajaran perlu dialanalisis lebih operasional terutama kaitannya dengan karakteristik tujuan, (4) Selanjutnya menentukan media yang cocok dan sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan karakteristik siswa, baik dari segi jumlahnya, maupun dari segi karakteristik lainnya, atau media yang sesuai dengan kemampuan produksi, fasilitas yang dimiliki dan biaya yang tersedia, (5) Evaluasi perlu dilakukan untuk mempertimbangkan lebih matang kelebihan dan kekurangan media yang telah menjadi pilihan. Dan (6) melakukan perencanaan untuk pengembangan dan produksi media.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Dilihat dari formatnya, prosedur pemilihan media dapat menggunakan format sebagai berikut, kecuali…
   a. Checklist
   b. Matriks
   c. Flowchart
   d. Jalur

3. Format menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan, jika salah satu ber-opsi tidak maka gugur dan berpindah pada langkah selanjutnya, adalah format...
   a. Checklist
   b. Matriks
   c. Flowchart
   d. Jalur

3. Format Matriks dalam pemilihan media yang dianggap sesuai untuk pembelajaran, menekankan pada….
   a. Kesesuaian dengan kriteria
   b. Kemampuan sekolah untuk memilikinya
   c. Sistem pengguguran alur pemilihan
   d. Efisiensi dan efektivitas media

4. Gagne dan Reiser mengemukakan format pemilihan dengan cara flowchart yang menekankan pada ....
   a. Pencapaian tujuan
   b. Kesesuaian materi
   c. Gaya belajar siswa
   d. Alokasi waktu yang tersedia

5. Jika Anda ingin memiliki media yang praktis, dapat digunakan di rumah, dapat digunakan setiap saat, terkendali dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri meskipun tidak memiliki umpan balik, maka menurut Wilbur Schram (1977) pilihannya ada beberapa alternatif media diantaranya, kecuali...
   a. slide

b. film strip
c. audio kaset
d. Televisi

6. Apabila menggunakan format Allen, misalnya kita ingin media yang info faktualnya sedang, pengenalan visual sedang, prosedur tinggi, keterampilan sedang dan sikap sedang, maka pilihannya adalah...
   a. Pelajaran terprogram
   b. Visual diam
   c. Film
   d. Demonstrasi

7. Pada model assure, kita harus menentukan salah satu media yang dianggap sesuai dengan berbagai karakteristik yang dibutuhkan, maka termasuk pada tahapan...
   a. Analisis Learner Characteristics
   b. State Objectives
   c. Select, Modify or Design materials
   d. Utilitize Materilas

8. Yang dimaksud *Require Learner respose* pada model ASSURE adalah...
   a. Mengukur kemampuan akhir siswa
   b. Mencermati daya serap siswa terhadap pelajaran
   c. Mengamati ketertarikan dan keterbacaan media
   d. Daya tangkap siswa

9. Tahap V dalam pemilihan media menurut Anderson berisi tentang...
   a. menentukan karakteristik pesan yang akan disampaikan
   b. mengkaji bagaimana metode yang tepat sesuai dengan karakteristik pesan pembelajaran
   c. menentukan media yang cocok dan sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan karakteristik siswa
   d. Melakukan Evaluasi

10. Pesan pembelajaran perlu dianalisis lebih operasional terutama kaitannya dengan karakteristik tujuan, hal tersebut salah satu isi dari tahapan model Anderson, yaitu tahap…
    a. I
    b. II
    c. III
    d. IV

KUNCI JAWABAN-3

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. D
2. C
3. A
4. A
5. D
6. A
7. C
8. C
9. D
10. C

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

MODUL

4

KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

(Cetak dan Elektronik)

KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN (Cetak dan Elektronik)

Pendahuluan

Keberhasilan pembelajaran di sekolah/madrasah salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan media pembelajaran dengan tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Bagaimana guru dapat menggunakan media dan memilihnya dengan tepat kalau guru tersebut tidak mengetahui karakteristik setiap media tersebut. Sebagai ilustrasi, seorang guru namanya Pak Ahmad akan menjelaskan materi Tareh silsilah keturunan nabi dan rosul dari Nabi Adam A.S., hingga Nabi Muhammad, SAW. Untuk memvisualisasikan bagaimana alur silsilah tersebut agar jelas untuk siswa, maka Pak Ahmad berfikir keras untuk membuat media yang cocok untuk materi tersebut, maka jatuhlah pilihan pada media bagan, tepatnya bagan pohon, karena dengan bagan tersebut dapat memvisualisasikan dengan jelas silsilah keturuna Nabi Adam AS. Apa yang dilakukan Pa Ahmad sudah tepat, yakni memilih media dengan memperhatikan karakteristik media dengan karakteristik materi.

Pak Ahmad sudah menerapkan azas kekonkritan dalam mengelola proses pembelajaran. Maksudnya, guru harus mampu menjadikan apa yang diajarkannya sebagai sesuatu yang konkrit (nyata) sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa di usia sekolah/madrasah yang masih berada pada masa konkrit. Untuk mewujudkan azas kekonkritan dalam pembelajaran di sekolah/madrasah dasar dibutuhkan adanya media pembelajaran yang tepat.

Pada bagian ini, Anda akan diajak untuk memahami berbagai hal yang terkait dengan karakteristik media pada dua kelompok besar yaitu media cetak (printed mterial) dan media elektronik. Pada bagian ini Anda diharapkan mampu memahami berbagai karakteristik media cetak dan elektronik, sehingga dengan bekal tersebut dapat memilih dan menggunakannya dalam pembelajaran sehingga pada akhirnya proses pembelajaran akan efektif di sekolah/madrasah. Secara lebih khusus, setelah mengkaji modul ini, Anda diharapkan memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep media cetak
2. Menjelaskan konsep media elektronik
3. Menjelaskan karakteristik media cetak bagan

4. Menjelaskan karakteristik media cetak grafik
5. Menjelaskan karakteristik media cetak poster
6. Menjelaskan karakteristik media cetak komik dan foto
7. Menjelaskan karakteristik media elektronik OHP
8. Menjelaskan karakteristik media elektronik Audio
9. Menjelaskan karakteristik media elektronik LCD Proyektor

Kemampuan-kemampuan tersebut sangatlah penting dikuasai oleh guru-guru di sekolah/madrasah agar proses pembelajaran dapat berjalah secara efektif. Mengingat pentingnya peranan media pembelajaran, maka guru harus menjadikannya sebagai bagian tak terpisahkan (integral) dalam keseluruhan proses pembelajaran di sekolah/madrasah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kebermaknaan belajar di mana para siswa akan lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu (curiosity) terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Untuk membantu Anda dalam memperoleh kemampuan-kemampuan di atas, pada bagian ini akan disajikan pembahasan dan latihan dalam butir-butir uraian sebagai berikut :

1. Konsep media cetak
2. Konsep media elektronik
3. Karakteristik media cetak bagan
4. Karakteristik media cetak grafik
5. Karakteristik media cetak poster
6. Karakteristik media cetak komik dan foto
7. Karakteristik media elektronik OHP
8. Karakteristik media elektronik Audio
9. Karakteristik media elektronik LCD Proyektor

Untuk membantu Anda dalam mempelajari modul ini, ada baiknya diperhatikan beberapa petunjuk belajar berikut ini:

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
2. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci dari kata-kata yang dianggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci tersebut dalam kamus yang Anda miliki.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa lain atau dengan tutor Anda
4. Jika pembahasan dalam modul ini masih dianggap kurang, upayakan untuk dapat membaca dan mempelajari sumber-sumber lainnya yang relevan untuk menambah wawasan Anda dan mengadakan perbandingan-perbandingan.

5. Mantapkan pemahaman Anda dengan mengerjakan latihan dalam modul dan melalui kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan mahasiswa lainnya atau teman sejawat sesama guru
6. Jangan dilewatkan untuk mencoba menjawab soal-soal yang dituliskan pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah Anda sudah memahami dengan benar kandungan modul ini.

KONSEP MEDIA CETAK DAN MEDIA ELEKTRONIK

A. Media Cetak

1. Pengertian Media Cetak

Media cetak merupakan media pembelajaran yang sangat umum digunakan oleh para guru, namun masih sedikit sekali para guru yang memiliki kemampuan untuk mengembangkannya. Hal ini karena para guru sudah terbiasa menggunakan media cetak yang sudah jadi dan beredar luas di pasaran. Hal tersebut tidaklah keliru, namun ketergantungan tersebut menyebabkan para guru tidak kreatif untuk menulis dan mengembangkan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa yang dihadapinya. Karena yang ada dari materi ajar cetak yang selama ini digunakan adalah adanya suatu penyeragaman untuk semua siswa di seluruh Indonesia, baik yang tinggal di kota-kota besar maupun yang ditinggal di daerah pedesaan. Untuk itu sangatlah penting jika para guru memiliki pengetahuan dan kemampuan yang memadai tentang media cetak yang baik untuk menunjang proses pembelajaran.

Media cetak dapat diartikan sebagai perangkat bahan yang memuat materi atau isi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi cetak. Suatu media cetak memuat materi yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran sesuai dengan disiplin ilmunya serta informasi lainnya dalam pembelajaran.

Bahan ajar perlu dikembangkan dan diorganisasikan agar pembelajaran tidak jauh dari tujuan/kompetensi yang akan dicapai dan diharapkan akan efektif dan efisien. Efektif artinya pembelajaran akan berhasil baik dan efisien berarti tidak memerlukan waktu yang lama. Dalam proses pembelajaran media cetakmemiliki posisi yang sangat strategis untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Keberadaannya sebagai pedoman belajar bagi siswa saat tidak bertemu gurunya secara langsung, misalnya saat para siswa belajar di rumah. Maka bahan ajar harus memiliki kemampuan berinteraksi

untuk membelajarkan siswa.

Mengingat peran yang disandangnya, maka bahan ajar tidaklah sama dengan buku teks. Jika buku teks bersifat umum dan hanya memuat materi pelajaran saja maka media cetaktidaklah demikian. Media cetaklebih bersifat khusus dan lengkap. Artinya khusus bagi siapa bahan ajar tersebut ditujukan sehingga sangat sesuai dengan calon penggunanya dan lengkap berarti hal-hal yang dipandang perlu dalam proses pembelajaran juga dicantumkan pada bagian karakteristik media cetaktersebut. Selain itu penyusunannya harus sesuai dengan kurikulum sekolah yang digunakan.

Jika melihat fenomena kurikulum yang kini tengah berlaku di negara kita yaitu kurikulum tungkat satuan pendidikan, maka seorang guru tidak bisa lagi dengan begitu saja memilih media cetak yang dapat digunakan untuk pembelajaran siswa. Pertimbangan yang paling mendasar adalah apakah media cetaktersebut sangat sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Pemberlakuan kurikulum tersebut memberi ruang sekaligus sebuah tuntutan bagi para guru untuk mengembangkan media cetakyang sesuai dengan kurikulum di sekolahnya dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa yang dihadapinya.

2. Sifat Dasar Media Cetak

Ciri khas media cetak adalah dibuat menggunakan teknologi cetak (printed technology), media cetak memiliki karakteristik harus mampu membelajarkan penjelaskan dan pengalaman visual pada siswanya (visual literacy) artinya informasi yang disajiakn oleh media tersebut dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa. Sebaiknya media cetak mampu membelajarkan siswa secara mandiri (self-instructional). Artinya media cetak harus mempunyai kemampuan menjelaskan yang sejelasjelasnya untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bimbingan guru maupun secara mandiri. Proses pembelajaran yang baik adalah bukan hanya menyampaikan materi yang harus dikuasai siswa, tetapi juga merangsang siswa agar termotivasi untuk belajar mandiri, karena kemampuan belajar mandiri adalah kemampuan yang harus dimiliki SDM masa mendatang agar dapat selalu meningkatkan kualitas dirinya dan keberadaan media cetak mampu mengakomodasi hal tersebut.

Media cetak bersifat berisi pesan (message) yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa (self-contained) artinya memuat hal-hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal-hal tersebut adalah tujuan pembelajaran/kompetensi, prasyarat yaitu materi-materi pelajaran yang mendukung atau perlu dipelajari terlebih dahulu sebelumnya, prosedur pembelajaran, materi pembelajaran yang tersusun sistematis, latihan/tugas-tugas, soal-soal evaluasi beserta kunci jawaban dan tindak lanjut yang harus dikerjakan oleh siswa. Selain karakteristik yang telah disebutkan di atas, media cetak juga memiliki karakteristik mampu membelajarkan peserta didik (self-instructional material), artinya

dalam media cetak harus mampu memicu siswa untuk aktif dalam proses belajarnya bahkan membelajarkan siswa untuk dapat menilai kemampuan belajarnya sendiri. Jika siswa belajar menggunakan media komik Islami, maka perlu dilengkapi soal-soal latihan yang dapat menguji keberhasilan belajar siswanya.

B. Jenis-Jenis Media Cetak

Media cetak identik dengan media grafis, hal tersebut ada benarnya, karena media cetak pada hakikatnya mengkombinasikan unsur-unsur grafis yaitu perpaduan unsur gambar, tulisan dan kata-kata atau pesan, secara umum media cetak dapat dilihat pada jenis-jenis berikut ini:

1. Sket, yaitu coretan kasar/sederhana yang merupakan outline yang memperlihatkan frofil suatu objek tertentu tanpa memperlihatkan rinciannya.
2. Gambar dapat diartikan sebagai coretan yang sengaja diwujudkan secara visual berbentuk dua dimensi sebagai curahan fikiran/perasaan seseorang.
3. Bagan adalah gabungan antara tulisan dan gambar yang memperlihatkan daftar sejumlah informasi atau kemajuan melalui waktu dan ruang, tentang orang, gagasan, objek atau situasi.
4. Diagram merupakan penyederhanaan penggambaran yang memperlihatkan hubungan timbal balik dengan menggunakan garis-garis dan lambang-lambang geometris biasa tanpa ada unsur gambar.
5. Grafik memiliki makna yaitu penggambaran data berangka , bertitik, bergaris, bergambar yang memperlihatkan hubungan timbal balik.
6. Poster yaitu penggambaran yang ditunjukan sebagai pemberitahuan, peringatan, penggugah selara, dalam disain dan warna mencolok (contras) sehingga sepintas mudah ditangkap maknannya.
7. Kartun merupakan satu bentuk lukisan yang menggambarkan karakter tentang orang gagasan atau situasi dengan tujuan untuk mempengaruhi opini masyarakat , bersifat politis dari pada hiburan.
8. Komik : Bentuk kartun dengan pewatakan sama,membentuk cerita bersambung bersifat hiburan dan lelucon.

C. Media Elektronik

1. Pengertian Media Elektronik

   Taukah Anda apa yang dimaksud dengan media elektronik?, ya, media yang dapat berfungsi dengan bantuan tenaga listrik. Media jenis ini pada umumnya termasuk media kompleks, karena untuk menggunakannya diperlukan beberapa persyaratan diantaranya:

   a) Diperlukan ketersediaan listrik yang memadai sesuai dengan kebutuhan

mediannya, daya yang dibutuhkan sesuai dengan daya pada media/alat tersebut. Misalnya untuk OHP membutuhkan 90WATT.

b) Terdapat prosedur khusus dalam pengoperasiannya (SOP), jika prosedur tersebut tidak dipenuhi dengan baik, mak bisa berakibat fatal terutama untuk kekuatan media tersebut. Bisakah Anda memberi contoh mediannya? Ya, misalnya LCD Projector merupakan media elektronik, jika kita menghidupkan atau mematikan tidak dengan cara yang benar maka akan berakibat pada rusaknya alat terutama pada bagian lampu.

c) Dibutuhkan persiapan sebelumnya, artinya jika kita akan menggunakan media elektronik, maka perlu dicobkan dulu nyala atau tidak, berfungsi atau tidaknya alat tersebut. Hal ini penting karena terkadang ada bagian-bagian teknis yang bisa tiba-tiba error. Misalnya pada OHP yang sering bermasalah pada lampu, blower dan stop kontaknya, pada Slide Suara pada sound yang tidak berfungsi.

d) Diperlukan penglaman dan kemampuan khsus dari penggunannya seperti halnya media komputer sebagai salah satu jenis media elektronik membutuhkan keterampilan mengoperasikan komputer, minimal dasarnya.

Namun demikian, dari beberapa persyaratan teknis tersebut, secara umum media elektronik memiliki kelebihan yang cukup banyak, diantaranya dapat mengemas pesan pembelaaran lebih menarik, multimedia, sehingga dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan belajar siswa, seperti visual, auditif dan kinestetik.

2. Jenis – Jenis Media Elektronik

Terdapat berbagai jenis media yang termasuk kategori media elektronik, seperti yang telah diuraikan di atas, media yang dapat digunakan dengan kekuatan daya listrik, sehingga salah satu persyaratan utama di sekolah/madrasah harus tersedia listrik. Berikut jenis-jenis media elektronik.

a) Overhead projector : Media ini disingkat dengan OHP yaitu media yang termasuk projected visual mampu memproyeksikan objek pada layar (screen) sehingga terlihat lebih besar dan lebih jelas. OHP dapat berfungsi jika dilengkapi dengan plastik transparan (OHT)

b) Slide Projector. Adalah media yang dapat memproyeksikan pesan dalam bentuk film positif pada layar monitor sehingga terlihat jelas dengan ciri khas dapat berwarna sesuai warna aslinya, berbeda dengan OHP yang tidak terlalu jelas untuk memunculkan warna. Kelebihan lain dari media Slide adalah dapat dilengkapi dengan suara (Sound Slide), sehingga dapat ditampilkan sendiri tanpa bantuan langsung dari guru.

c) Televisi. Pasti Anda sudah tahu apa itu televisi bukan, karena media ini tidak asing lagi di masyarakat sebagai media masa yang pada umumnya menyajikan

informasi, berita, dan hiburan. Sudah sejak tahun 50-an TV dijadikan sebagai media pembelajaran, karena sifatnya mampu menyajikan objek bergerak dengan lebih jelas dan menarik.

d) Radio. Media inipun pastinya sudah Anda kenal, yaitu media yang dapat didengarkan saja karena informasi disajikan dalam bentuk auditif. Dalam dunia pendidikan media radio juga sudah lama digunakan sebagai media untuk pendidikan jarak jauh. Siaran pendidikan dapat didengarkan oleh siswa pada tempat yang berbeda-beda sehingga mampu mengatasi keterbatasan geografis.

e) Multimedia Projector. Jenis apa media ini? Masyarakat sering menyebutnya dengan media LCD projector adalah media yang termasuk kategori media proyeksi yang lebih canggih saat ini sebagai penyempurnaan dari media OHP, Sound Slide dan Video Projector.

f) Komputer. Media ini kita kenal sebagai alat yang memiliki fungsi cukup banyak (multy function) yang dapat membantu manusia dalam beraktivitas, termasuk bekerja. Karena fungsinya itu komputer juga termasuk salah satu media pembelajaran yang cukup digemari saat ini karena mampu menyajikan pesan pembelajaran tidak hanya penyajian tetapi juga bisa interaktif.

Rangkuman

Untuk memahami pembahasan dalam kegiatan I di atas, simaklah rangkuman sebagai berikut :

§ Untuk memahami dan mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka seorang guru harus memiliki pengatahuan tentang karakteristik media pembelajaran, dengan begitu maka akn dapat memilih media sesuai karakteristik materinya.

§ Media cetak adalah media yang dalam pembuatannya menggunakan teknologi cetak (printed technology), yang termasuk ke dalam media cetak diantaranya : sket, gambar, diagram, bagan, grafik, foto, komik, kartun, dan poster.

§ Media elektronik adalah media yang dapat dioperasikan dengan menggunakan tenaga listrik, sehingga untuk menggunakan media ini sekolah/madrasah harus teristalasi listrik terlebih dahulu. Jenis media elektronik diantaranya ; OHP, Sound Slide, TV, Radio/ Audio, Multimedia Projector dan Komputer.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Pernyataan di bawah ini adalah makna dari media cetak, kecuali...?
   A. Media yang dalam pembuatannya menggunakan teknologi cetak (prented material)
   B. Termasuk dalam kelompok media grafis karena ada kombinasi pesan dan gambar
   C. Perangkat bahan yang memuat materi atau isi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi cetak
   D. Media yang dihasilkan dari alat elektronik cetak.

2. Manakah yang kurang tepat sebagai ciri khas dari media cetak adalah…
   A. Dibuat menggunakan teknologi cetak (printed technology)
   B. Media cetak memiliki karakteristik harus mampu membelajarkan penjelaskan dan pengalaman visual pada siswanya (visual literacy)
   C. Sebaiknya media cetak mampu membelajarkan siswa secara mandiri (self-instructional)
   D. Dapat dibuat secara mudah dengan biaya yang sangat murah (easy create)

3. "Media cetak harus mempunyai kemampuan menjelaskan yang sejelasjelasnya untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam bimbingan guru maupun secara mandiri" adalah pengertian dari….
   A. visual literacy
   B. easy create
   C. Self-Instructional
   D. Self Contained

4. Coretan kasar/sederhana yang merupakan outline yang memperlihatkan frofil suatu objek tertentu tanpa memperlihatkan rinciannya. Adalah pengertian dari….
   A. Sketsa
   B. Gmbar
   C. Bagan
   D. Poster

5. Yang membedakan antara grafik dengan diagram adalah….
   A. Grafik menyajikan data dalam bentuk angka – angka

B. Diagram menyajikan data dalam bentuk statistika
C. Grafik cocok untuk mengajarkan materi yang berhubungan dengan proses
D. Diagram terdiri dari diagram garis, batang, lingkaran dan gambar

6. Ciri utama media elektronis adalah….
   A. Membutuhkan keahlian khusus untuk mengoperasikannya.
   B. Membutuhkan tenaga listrik yang memadai.
   C. Terdapat prosedur khusus dan jika tidak dilakukan dengan baik akan berakibat pada rusaknya alat
   D. Hanya dikhususkan pada siswa tertentu saja.

7. Dari beberapa persyaratan teknis tersebut, secara umum media elektronik memiliki kelebihan yaitu….
   A. Mudah digunakan dan tidak ada persayaratan khusus
   B. Biaya pengadaannya relatif murah
   C. Dapat mengemas pesan pembelaaran lebih menarik dan multimedia
   D. Tidak perlu pengalaman dan keahlian khusus untuk menggunakannya

8. Terdapat berbagai jenis media yang termasuk kategori media elektronik, kecuali…
   A. LCD Projector
   B. Flip Chart
   C. Sound Slide
   D. Film Strip

9. Media yang cukup bnayak digemari saat ini sebagai penyempurnaan dari OHP, dan Sound Slide adalah….
   A. Infocus
   B. Video Projector
   C. Televisi Kabel
   D. Multimedia Projector

10. Salah satu kelebihan dari media komputer yang tidak dimiliki oleh media lain dalah…
    A. Bisa visual
    B. Bisa audio
    C. Bisa interaktif
    D. Bisa audio visual

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. D
2. A
3. C
4. A
5. A
6. B
7. C
8. B
9. D
10. C

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

KARAKTERISTIK MEDIA CETAK

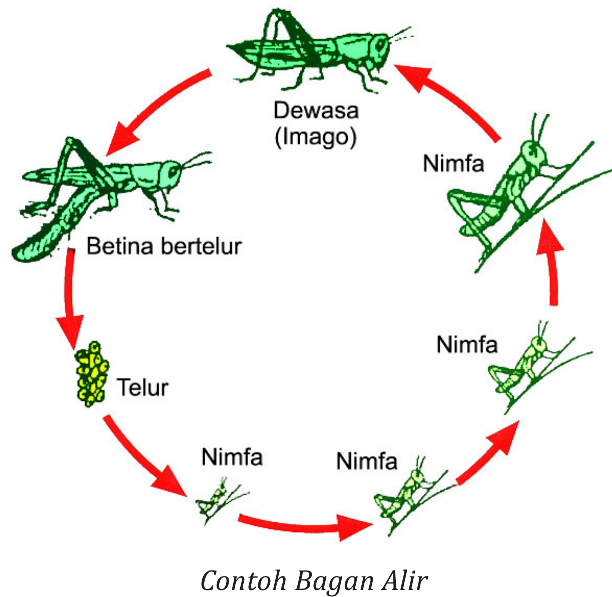
Seperti yang telah diuraikan pada bagian di atas, terdapat beberapa jenis media cetak, namun dalam modul ini tidak semua media cetak dapat diuraikan. Beberapa media cetak yang dijelaskan dalam modul ini meliputi : (1) Bagan, (2) grafik, (3) Poster Pendidikan, (4) Komik, dan (5) Foto. Kita simak masing-masing karakteristiknya yang meliputi : konsep, jenis, dan cara menggunaannya.

A. BAGAN

Pengertian Bagan

Sebelum kita mengetahui bagaimana cara menggunakan media bagan dalam pembelajaran, alangkah baiknya kalau kita pahami apa itu bagan. Bagan menurut Nana Sudjana (2005:27) adalah kombinasi antara media grafis, gambar dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Sebagai media visual, bagan merupakan media yang membantu menyajikan pesan pembelajaran melalui visualisasi dengan tujuan materi yang kompleks dapat disederhanakan sehingga siswa mudah untuk mencerna materi tersebut.

Kegunaan bagan adalah untuk menunjukan hubungan, keterkaitan, perbandingan, jumlah yang relatif, perkembangan tertentu, proses tertentu mengklasifikasian dan pengorganisasian, untuk lebih jelasnya, lihatlah contoh bagan di bawah ini:



Contoh Bagan Alir

Materi seperti apa yang dapat dibuat dalam bentuk bagan? Sebagai seorang guru yang kreatif, hendaknya guru mampu mengidentifikasi materi-materi kompleks yang dapat dibuat bagan sehinga lebih sederhana, diantara materi yang ada di sekolah/madrasah dasar yang dapat dibuat bagan diantaranya:

- Hubungan antara MPR, presiden, wakil presiden, dewan perwakilan rakyat, mahkamah agung dan mentri dalam susunan pemerintahan Republik Indonesia.
- Bagaimana proses terjadinya hujan, yang digambarkan dalam bentuk siklus hujan.
- Bagaimana lahirnya undang-undang
- Silsilah Nabi Muhammad SAW
- Mawaris
- Tareh, dan lain-lain.

Jenis – Jenis Bagan

Terdapat beberapa jenis bagan, diantaranya : bagan pohon, bagan arus, bagan alir, dan bagan waktu atau bagan tabel.

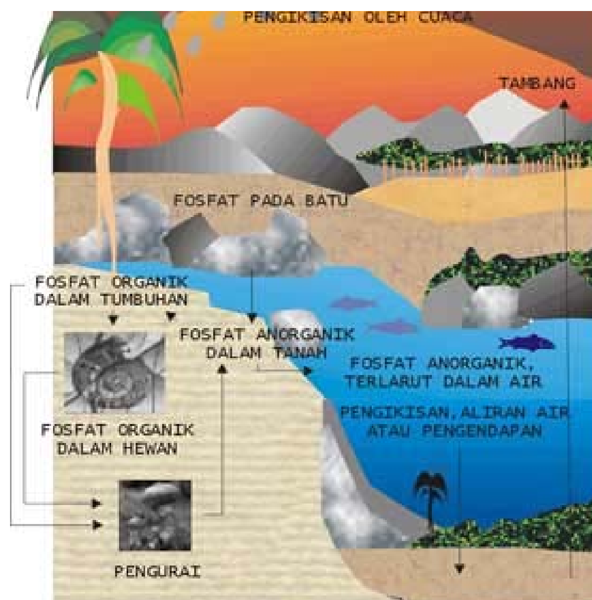
a. Bagan pohon adalah bagan yang visualisasinya menggambarkan suatu proses dari bawah atau dasar yang terdiri dari beberapa akar menuju batang tunggal. Cabang-cabang tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan. Misalnya bagan silsilah, lihatlah contoh di bawah ini :



Contoh bagan pohon

b. Bagan Alir merupakan kebalikan dari bagan arus. Bagan alir berfungsi untuk mempertunjukan bagaimana berbagai unsurn penting dikombinasikan sehingga membentuk satu produksi. Bagan alir dapat digunakan untuk memperlihatkan, saling ketergantungan dari berbagai unsur.

c. Bagan arus merupakan jenis media bagan yang berfungsi untuk mempertunjukan fungsi, hubungan, dan proses. Misalnya materi tentang proses kepemimpinan industri, proses penyulingan air mineral, proses penambangan minyak bumi, proses pembuatan tahu dan sebagainya. Lihatlah contoh bagan alir berikut ini :



Contoh Bagan Arus

d. Bagan Tabel. Bagan tabel tentu sudah tidak asing lagi bagi kita, bentuk-bentuk penyajian pesan dalam bentuk tabel merupakan bagian dari bagan tabel. Isi dari bagan tabel yaitu urutan hubungan yang terdapat pada garis waktu atau tabel.

NO	NAMA SISWA	NO.INDUK	ALAMAT	KELAS
1				
2				
3				

Contoh Bagan Tabel

Cara Menggunakan Bagan dalam Pembelajaran

a. Pemilihan Bagan. Bagan yang akan disajikan di kelas tentu saja harus berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Guru yang kreatif dapat merancang bagan sendiri dengan terlebih dahulu menganalisis materi dan mempersiapkannya untuk dibuat dalam bentuk bagan. Jika hal tersebut tidak memungkinkan guru dapat memanfaatkan bagan yang sudah ada dengan cara mencari bagan-bagan praktis yang sudah dibuatkan orang lain yang dijual secara masal. Bagan yang baik haruslah memiliki kesesuaian dengan materi tidak miss concept atau tidak terdapat kesalahan-kesalahan konsep, data atau informasi. Selain itu harus menarik yang ditandai dengan pemilihan warna yang tepat, harmonis dan tidak terkesan terlalu rame. Informasi yang disajikan dalam bentuk teks memiliki keterbacaan tinggi (visual literacy) sehingga dalam jarak agak jauh masih terbaca dengan baik.

b. Mempersiapkan ruang kelas. Sebelum media bagan disajikan guru sebaiknya memperhatikan kondisi kelas. Apakah kelas cukup cahaya? Karena bagan adalah media visual yang membutuhkan intensitas cahaya di ruangan yang cukup. Perhatikan juga dimana bagan itu akan di tempel? Hal ini penting karena tidak mungkin bagan terus dipegang oleh guru saat guru menerangkan, namun perlu di tempel di dinding. Siapkan dinding yang kosong mudah untuk menempelkan bagan tersebut dan pastikan posisinya dapat dilihat dari semua arah.

c. Mempersiapkan siswa. Dalam pembelajaran, siswa dapat didesain dengan berbagai macam pola pengaturan, termasuk penggunaan bagan. Jika penggunaan bagan untuk siswa dalam kelompok besar (big group) maka siswa dipersiapkan dengan cara klasikal dan tidak perlu pengelompokan secara khusus. Sebaliknya jika siswa perlu dikelompokan makan siapkanlah terlebih dahulu pola pengatuannya, berdasarkan apa pengelompokannya, berapa jumlah masing-masing kelompoknya, dan sebagainya sehingga jika pengaturan ini secara spontan dipikirkan oleh guru pada saat di kelas

akan menyita waktu. Dengan demikian guru perlu memikirkannya dari awal sebelum pembelajaran dimulai.

d. Mempersiapkan pertanyaan dan penugasan yang mengaktifkan siswa. Hendaklah guru mempersiapkan bentuk penugasan seperti apa yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan bagan tersebut. Bagan tidak berarti sepenuhnya milik guru sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi namun, pelibatan siswa untuk mencari konsep dan pemahaman secara mendalam melalui interaksi aktif harus pula dipikirkan oleh guru.

e. Penggunaan saat pembelajaran berlangsung. Tempatkan bagan sebagai pusat perhatian siswa, pengalaman belajar yang diperoleh siswa sedapat mungkin di sajikan melalui bagan, oleh sebab itu pastikan semua siswa dapat melihat secara jelas dan terlibat secara langsung. Posisi guru berada pada tempat yang representatif, dengan tatapan mata yang terbagi kesemua penjuru kelas, dengan antusiasme mengajar guru dapat mengaktifkan siswa untuk belajar.

B. GRAFIK

Pengertian :

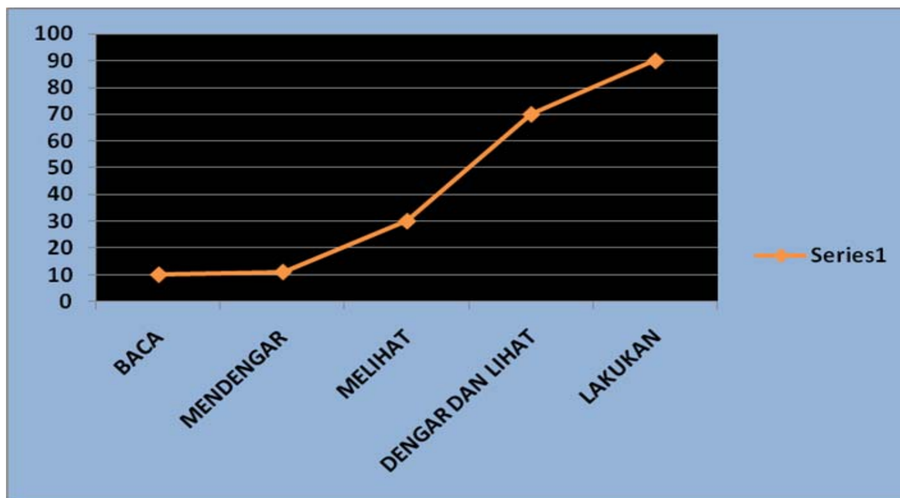
Secara sederhana grafik dapat diartikan sebagai media yang memvisualisasikan data-data dalam bentuk angka. Grafik menggambarkan hubungan satu dua atau lebih data atau grafik dengan data yang sama menggambarkan hubungan penting dari suatu data. Tujuan pembuatan grafik adalah menunjukan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Data-data dalam bentuk uraian deskriptif yang ruwet dann komplek dapat disederhanakan dengan menggunakan grafik.

Jenis grafik

Terdapat beberapa jenis grafik yang umum digunakan, yaitu : grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik bergambar.

a. Grafik Garis : Berfungsi untuk melukiskan kecenderungan-kecenderungan atau menghubungkan dua ringkasan data, Jika ada data yang berkelanjutan maka grafik garis cocok digunakan untuk memperlihatkan perkembangan keberlanjutannya. Lihatlah contoh grafik garis di bawah ini.

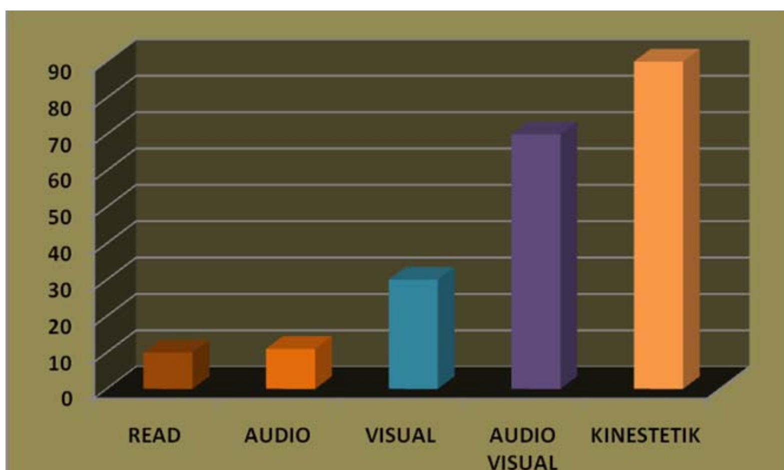
PEROLEHAN HASILBELAJAR



Contoh Grafik Garis

b. Grafik Batang : Grafik batang merupakan grafik yang paling sederhana, mudah untuk dipahami serta menggambarkan data dalam bentuk batang-batang baik secara vertikal dari atas ke bawah maupun secara horizontal dari samping. Panjangnya batang menggambarkan prosentase data, sedangkan lebarnya berukuran sama. Namun demikian data yang dapat diperbandingkan tidak terlalu banyak maksimal delapan data. Untuk lebih memperjelas pesan dan perbandingan antar batang diperlukan warna-warna yang berbeda.

PEROLEHAN HASILBELAJAR

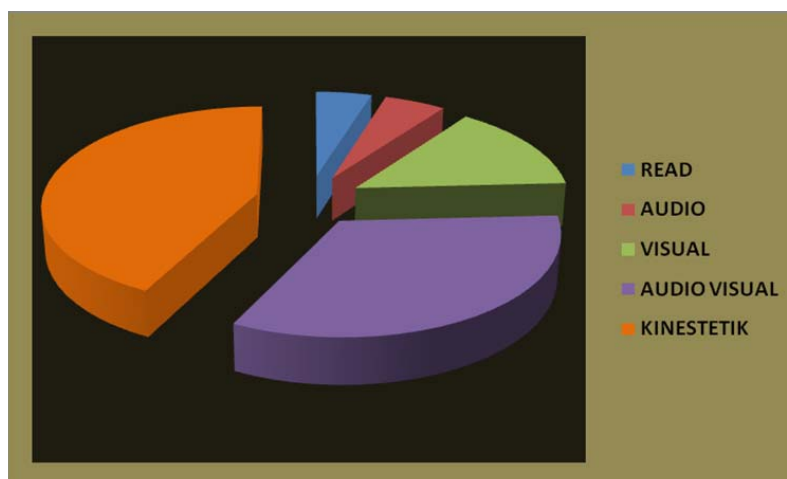


Contoh Grafik Batang

c. Grafik Lingkaran : Visualisasi data dibuat dalam bentuk lingkaran. Cocok digunakan apabila guru akan menggambarkan tentang pecahan angka atau bilangan dalam bentuk satuan, puluhan, ratusan dan lain-lain. Misalnya pecahan dalam bentuk

tengahan, pertigaan dan perempatan. Selain itu penggunaan media grafik lingkaran dapat divisualisasikan dalam bentuk 3 dimensi hal ini selain akan membuat informasi semakin jelas, juga media akan terlihat lebih indah, sehingga dengan sendirinya ketertarikan siswa pada media ini akan semakin besar. Untuk membuat grafik lingkaran 3D saat ini bukan lagi hal yang sulit, kita cukup menggunakan software Microsoft Excel dengan membuat tabel terlebih dahulu dan memasukan angka-angkanya maka dengan sendirinya data dapat dibuat dalam bentuk lingkaran dengan pilihan 3 D yang kita inginkan. Lihat contoh berikut ini :

PEROLEHAN HASILBELAJAR



Contoh Grafik Lingkaran

i. Penggunaan Grafik dalam Pembelajaran
   - o Grafik divisualisasikan dengan bantuan objek dalam bentuk garis, batang dan gambar. Menampilkan pesan dala bentuk-bentuk seperti itu mempermudah penyerapan informasi oleh siswa. Terlebih jika gambar-gambar tersebut sudah dikenali siswa sebelumnya. Grafik paling baik digunakan oleh dalam pembelajaran pada materi berupa ringkasan pelajaran setelah siswa memperoleh informasi lain dari berbagai sumber baik buku atau penjelasan sebelumnya dari guru sendiri.
   - o Para siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami pesan yang disajikan melalui grafik, hal tersebut disebabkan karena grafik sendiri bukan sesuatu yang asing bagi siswa. Mereka sebelumnya mungkin melihat contoh grafik dari majalah, koran tabliod atau internet. Namun yang terpenting grafik menggambarkan informasi secara ringkas.
   - o Memperoleh grafik sekarang ini bukanlah sesuatu yang sulit. Sekedar mencarikan contoh grafik guru dengan mudah dapat memperolehnya di majalah, koran, dan internet. Jika grafik ingin disesuaikan dengan materi, maka dengan mudah guru dapat membuatnya sendiri. Terdapat beberapa program aplikasi melalui komputer

untuk membuat grafik dengan mudah. Guru tinggal memasukan data, memilih bentuk grafik yang dikehendaki, memilih warna dan langsung dapat memiliki grafik yang menarik. Misalnya membuat grafik mellaui program Microsoft Word, Excel dan powerpoint.

C. KOMIK

Pengertian :

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

Komik dalam pembelajaran

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan akan-akan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara emprik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Komik cocok untuk mengajarkan materi-materi dalam pelajaran agama Islam, mengajarkan berbagai hal pada peserta didik seperti akidah ahlak, tata cara beribadah seperti tata cara berwudlu, shalat, pengurusan jenazah, dan ceria-cerita lepas yang mengandung nilai pendidikan akhlak mulia. Penggunaan komik relevan dengan kondisi psikologis anak, terlebih bagi siswa yang berada pada SD/Diniyah pada kelas awal (1,2,3) karena mereka menyukai cerita, visualisasi dengan gambar. Pada praktek pembelajarannya komik dapat diintegrasikan pada berbagai mata pelajaran, seperti

bahasa Indonesia, agama, IPA dan IPS dalam penyajiannya bisa digunakan di kelas secara klasikal juga dapat digunakan dengan penugasan-penugasan seperti siswa ditugaskan untuk membaca komik di rumah dan pada pertemuan selanjutnya dapat direviu sama-sama dengan guru di kelas dengan melaporkan hasil bacaan siswa di rumah.



Contoh visualisasi Komik pendidikan
Sumber : http://prasetya.brawijaya.ac.id/image/komik.jpg

D. POSTER

Salah satu kekuatan yang tampak pada media cetak lain sebagai media penyampai pesan yaitu poster. Poster mampu mempengaruhi perilaku, sikap dan tata nilai masyarakat untuk berubah atau melakukan sesuatu. Hal yang membuat poster memiliki kekuatan untuk dicerna oleh orang yang melihat karena poster lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual dan warna. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Nana Sudjana (2005:51) bahwa poster adalah media yang mengkombinasikan antara visual dari rancangan yang kuat dengan warna serta pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya. Namun demikian, di masyarakat poster lebih banyak digunakan untuk kepentingan propaganda bisnis, promosi, sosial dan penanaman-penanaman nilai di masyarakat. Misalnya poster yang bertema tentang dilarang merokok, hindari obat-obatan terlarang, membeli produk dalam negeri, membeli produk sebuah perusahaan tertentu, gerakan orang tua asuh, gerakan keluarga berencana, budayakan membayar pajak, dan lain-lain. Dengan visualisasi yang kuat dan menyentuh, banyak masyarakat yang tergerak hatinya untuk melakukan seperti yang di informasikan dalam poster.

Kekuatan poster ini kemudian dimanfaatkan pula untuk kepentingan pembelajaran, banyak poster-poster yang sengaja di pasang dilingkungan sekolah/madrasah baik di luar kelas atau di dalam kelas yang bertujuan agar siswa dapat berperilaku positif, berdisiplin

yang baik, memiliki nilai positif dan memiliki pengetahuan tentang sesuatu hal. Misalnya : poster tentang cara penanggulangan demam berdarah, poster tentang gaya hidup bersih, poster tentang menghindari penggunaan obat terlarang, dan lain-lain.

Poster yang dibuat untuk pendidikan dan pendidikan pada prinsipnya merupakan gagasan yang diwujudkan dalam bentuk ilustrasi objek gambar yang disederhanakan yang dibuat dengan ukuran besar. Tujuannya untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Poster perlu didesain dengan memperhatikan perpaduan antara kesederhanaan dengan dinamika yang ada ditambah dengan warna yang mencolok dan kekontrasan yang tinggi sehingga mudah terbaca dan menarik perhatian. Secara umum poster mmiliki kegunaan, yaitu :

(1) memotivasi siswa; dalam hal ini poster dalam pembelajaran sebagai pendorong atau memotivasi kegiatan belajar siswa. Pesan poster tidak berisi tentang informasi namun berupa ajakan, renungan, persuasi agar siswa memiliki dorongan yang tinggi untuk melakukan sesuatu diantaranya belajar, mengerjakan tugas, menjaga kebersihan, bekerjasama, dan lain-lain.

(2) peringatan; dalam hal ini poster berisi tentang peringatan-peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, aturan sekolah/madrasah atau peringtan-peringatan tentang sosial, kesehatan bahkan keagamaan. Misalnya “Buanglah sampah pada tempatnya”, atau “ Kebersihan sebagian dari Iman”, “Sudahkah Anda shalat sebelum dishalatkan”, dan lain-lain.

(3) Pengalaman kreatif. Proses belajar mengajar menuntut kreatifitas siswa dan guru, pola pembelajaran klasikal yaitu siswa hanya diberikan informasi dari guru saja, tidak membuat pembelajaran lebih baik dan kreatif. Melalui poster pembelajaran bisa lebih kreatif, siswa ditugaskan untuk membuat ide, cerita, karangan dari sebuah poster yang di pajang. Diskusi kelas akan lebih hidup manakala guru menggunakan alat bantu poster sebagai bahan diskusi.

Penggunaan Poster dalam Pembelajaran

Menggunakan poster untuk pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

(1) Digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini poster digunakan saat guru menerangkan sebuh materi kepada siswa, begitu halnya siswa dalam mempelajari materi menggunakan poster yang disediakan oleh guru. Poster yang digunakan ini harus relevan dengan tujuan dan materi. Poster disediakan guru baik dengan cara membuat sendiri maupun dengan cara membeli / menggunakan yang sudah ada. Dalam penggunannya poster di pasang di tengah kelas pada saat dibutuhkan dan di tanggalkan lagi setelah pembelajaran selesai. Misaknya guru membelajarkan

siswa tentang teknik menulis karangan naratif tentang pentingnya buang sampah pada tempatnya. Kemudia guru memasang sebuah poster tentang akibat membuang sampah sembarangan. Guru menugaskan siswa untuk mengamati poster tersebut lalu kemudian siswa diperintahkan untuk membuat karangan berdasarkan poster tersebut.



Contoh Visualisasi Poster
Sumber : http://divapress-online.com/katalog/Jika_igin_cepat_kaya_shadaqah_ok.jpg

(2) Digunakan di luar pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa, sebagai peringatan, ajakan, propaganda atau ajakan untuk melakukan sesuatu yang postitif dan penanaman nilai-nilai sosial dan keagamanaan. Dalam hal ini poster tidak digunakan saat pembelajaran namun di pajang di dalam kelas atau disekitar sekolah/madrasah di tempat yang strategis agar terlihat dengan jelas oleh siswa. Misalnya ajakan untuk rajin menabung, senantiasa membuang sampah pada tempatnya, mengingatkan untuk melaksanakan ibadah, tidak mencontek, dan lain-lain. Perbedaan antara poster yang digunakan dalam pembelajaran dan diluar pembelajaran tidak memiliki perbedaan yang mendasar. Perbedaannya hanya pada penyimpanan, dan tema-tema yang dipilih, untuk poster pembelajaran biasanya mengangkat tema-tema yang spesifik sesuai dengan kurikulum, sedangkan poster untuk pajangan biasanya menggunakajn tema-tema umum dan universal sehingga tidak lapuk oleh zaman. Kedua jenis poster tersebut jika dilihat dari teknik dan prinsip-prinsip pembuatannya sama tidak memiliki perbedaan.

E. MEDIA FOTO

Foto merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup populer dan sudah lama digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena foto cukup praktis, sederhana, mudah digunakan tidak membutuhkan alat proyeksi dan tidak membutuhkan peralatan tambahan. Media foto termasuk kategori gambar diam (still picture) artinya sajian visual dalam foto tidak bergerak. Foto dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, kelompok kecil atau juga kelompok besar.



Contoh foto pembelajaran

Penggunaan Foto dalam Pembelajaran

1. Pergunakanlah foto untuk tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti atau pokok-pokok pembelajaran. Sebab tujuan pokok itu akan mengarahkan siswa kejelasan materi, keyterlibatan media secara langsung dengan materi dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran semakin tinggi.
2. Memadukan foto dengan bahan belajar yang lainnya. Bahan belajar yang biasa digunakan siswa diantaranya buku, modul, makalah, LKS, CD pembelajaran, poster dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut perlu dilengkapi dengan foto yang berisi ibjek realistis, dengan demikian akan menambah jelas bahan-bahan ajar tersebut, menghindari persepsi yang beragam, dan menarik minat belajar siswa. Misalnya buku dilengkapi dengan ilustrasi foto, CD interaktif disisipi foto, begitu juga pembelajaran langsung (face to face) guru sesekali menunjukan foto yang ada kaitannya dengan materi yang diajarkan.

3. Pergunakanlah gambar sesuai kebutuhannya tidak terlalu banyak, namun memiliki relevansi tinggi dengan materi yang sedang diajarkan. Jumlah gambar yang sedikit namun terpilih akan lebih baik dari pada gambar yang banyak tetapi kurang memberikan makna. Ilustrasi foto yang berlebihan justru akan menganggu konsentrasi dan fokus perhatian siswa akan terbagi kepada gambar-gambar tersebut. Jadi yang terpenting adalah pemusatan perhatian pada gagasan utama.
4. Kurangilah penambahan kata-kata pada ilustrasi foto. Foto sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita atau gagasan baru. Misalnya pada pelajaran sejarah, siswa dengan mengamati gambar-gambar candi gaya Jawa Tengah dan Jawa Timur menjelaskan mengapa bentuknya tidak sama apa ciri-ciri yang membedakan satu dengan yang lainnya. Gurun pasir misalnya, mungkin tidak begitu dikenali oleh siswa yang berada didaerah pegunungan tropis, begitu juga dengan istilah mall tidak akrab di telinga siswa yang berada didaerah terpencil. Dengan menggunakan foto itulah siswa akan memperoleh kejelasan informasi verbal. Guru seyogiannya menyadari bahwa dengan mengurangi deskripsi kata-kata atau verbal kepada foto-foto yang ditunjukannya akan dirasakan manfaatnya terutama bagi para siswa pemula belajar membaca.
5. Pembelajaran mandiri melalui fotonovela. Fotonovela adalah pengemasan media foto yang digabungkan dengan format novel atau cerita. Dalam hal ini foto tidak sajikan untuk menjelaskan satu materi secara terpisah-pisah seperti halnya pada foto label, namun foto merupakan bagian dari sebuah alur cerita. Porsi antara cerita dalam bentuk teks dengan sajian foto lebih banyak sajian foto, teks hanya mempertegas alur ceritanya saja. Fotonovela dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari sebuah materi secara individual atau belajar mandiri. Misalnya fotonovela tentang ciri-ciri mahluk hidup, pencemaran di lingkungan kita, proses pembuatan kertas daur ulang dan lain-lain.

Latihan

Terdapat beberapa jenis media yang termasuk kategori media grafis, diantaranya : grafik, bagan, diagram, kartun, komik, poster, flipchart, flashcard, mural, foto dan lain-lain. Masing-masing media memiliki sedikit perbedaan dalam penyajiannya. Untuk latihan, coba ilustrasikan salah satu media grafis di atas, bagaimana cara penggunannya dalam pembelajaran, jelaskan langkah-langkahnya dan apa yang perlu dipersiapkannya.

Petunjuk jawaban latihan

Untuk menyelesaikan tugas latihan di atas dengan baik, ikutilah langkah-langkah di bawah ini.

2. Kenali terlebih dahulu media grafis mana yang Anda pilih, bagaimana karakteristiknya ; cirinya, dan sifatnya.
3. Untuk menjelaskan secara sistermatis dalam penggunaan media tersebut, hal yang perlu diperhatikan adalah; kegiatan persiapan penggunaan, kegiatan saat penggunaan dan kegiatan setelah media tersebut digunakan.
4. Untuk menunjukan bahwa media tersebut baik untuk siswa kemukakan bagaimana keterlibatan siswa dalam menggunakan media tersebut, sehinga tergambar siswa berperan serta secara aktif.

Rangkuman

- Langkah-langklah dalam penggunaan bagan meliputi : (1) Pemilihan Bagan, yaitu harus berkaitan dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan, pemilihan warna yang tepat, Informasi yang disajikan memiliki keterbacaan tinggi (visual literacy).(2) Mempersiapkan ruang kelas. Apakah kelas cukup cahaya? dimana bagan itu akan di tempel? (3) Mempersiapkan siswa. (4) Mempersiapkan pertanyaan dan penugasan yang mengaktifkan siswa. (5) Penggunaan saat pembelajaran berlangsung yaitu mengatur peran dan posisi guru yang baik.
- Penggunaan grafik dalam pembelajaran harus mmeperhatikan hal-hal berikut : (1) Grafik berupa ringkasan pelajaran, (2) grafik menggambarkan informasi secara ringkas, (3) untuk membuat grafik dengan mudah maka guru dapat menggunakan aplikasi melalui komputer Guru tinggal memasukan data, memilih bentuk grafik yang dikehendaki, memilih warna dan langsung dapat memiliki grafik yang menarik. Misalnya membuat grafik mellaui program Microsoft Word, Excel dan powerpoint.
- Komik dapat juga digunaka sebagai media pembelajaran yang disebut dengan komik pembelajaran. Cirinya adalah isi dan situasinya bermuatan materi pelajaran sekolah/

madrasah sesuai dengan kurikulum, dapat digunakan secara individu atau di pandu oleh guru di kelas.

- Menggunakan poster untuk pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu : (1) Digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini poster digunakan saat guru menerangkan sebuh materi kepada siswa, begitu halnya siswa dalam mempelajari materi menggunakan poster yang disediakan oleh guru. (2) Digunakan di luar pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa, sebagai peringatan, ajakan, propaganda atau ajakan untuk melakukan sesuatu yang postitif dan penanaman nilai-nilai sosial dan keagamanaan.
- Penggunaan Foto dalam Pembelajaran dapat dilakukan dengan memperhatikan hal-hal berikut : (1) Pergunakanlah foto untuk tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti atau pokok-pokok pembelajaran. (2) memadukan foto dengan bahan belajar yang lainnya. (3) Pergunakanlah foto sesuai kebutuhannya (4) Kurangilah penambahan kata-kata pada ilustrasi foto. (5) digunakan melalui pembelajaran mandiri dalam bentuk fotonovela.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Media apakah yang cocok untuk mengajarkan tentang "Bagaimana proses terjadinya hujan yang digambarkan dalam bentuk siklus hujan"...
   A. grafik
   B. bagan
   C. diagram
   D. poster

2. Bagan cocok untuk mengajarkan materi-materi di bawah ini, contoh materi yang cocok untuk bagan, kecuali...
   A. silisilah Nabi Muhammad SAW
   B. Hubungan antara MPR, presiden, wakil presiden, dalam susunan pemerintahan Republik Indonesia
   C. Pertumbuhan penduduk Indonesia 5 tahun terakhir
   D. Bagaimana proses lahirnya undang undang

3. Jika ada materi tentang "proses Ibadah Haji dari awal hingga akhir" lebih cocok menggunakan jenis media...
   A. bagan tabel
   B. bagan arus
   C. bagan alir
   D. bagan pohon

4. Pengertian grafik yang lebih tepat terdapat dalam pernyataan di bawah ini, yaitu .....
   A. Media yang menggambarkan hubungan penting dari suatu data
   B. Media yang menampilkan data berangka
   C. Media yang menunjukan posisi data angka dengan data gambar
   D. Menjelaskan keterkaitan antarab data berangka

5. Di bawah ini terdapat beberapa jenis media grafik, manakah yang tidak termasuk jenis media grafik?
   A. grafik garis
   B. grafik lurus
   C. grafik lingkaran
   D. grafikbatang

6. Komik memiliki bnayak kelebihan, salah satu kelebihan komik untuk pembelajaran adalah sebagai berikut, kecuali...
   A. kosa kata siswa lebih meningkat
   B. mudah dalam pembuatanya
   C. lebih menarik karena dipenuhi gambar
   D. budaya baca siswa meningkat

7. Manakah pernyataan di bawah ini yang tidak sesuai untuk menggambarkan poster untuk pembelajaran
   A. digunakan untuk memotivasi siswa untuk melakukan hal yang postitif
   B. Berisi tentang larangan dan peringatan
   C. Bertujuan untuk profokasi
   D. Bersifat propaganda

8. Salah satu jenis media cetak adalah Foto, yaitu jenis media yang termausik kategori still picture, yang mengandung makna…
   A. tidak dapat diproyeksikan
   B. dapat digerakan
   C. mengandung banyak makna
   D. gambar diam

9. Visualisasi pada media foto yang cocok untuk pembelajaran, sebaiknya didesain dengan memperhatikan hal-hal berikut, kecuali…
   A. mengutamakan kesederhanaan
   B. terdapat focus of interest
   C. direkayasa dengan seni tinggi
   D. mengutamakan keaslian

10. Media foto yang dikemas untuk pembelajaran individual, yang dikombinasikan dengan cerita, adalah…
    A. foto novela
    B. foto label
    C. foto genic
    D. foto rangkai

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokan pilihan jawaban Anda denan kunci jawaban di bawah ini :

1. B
2. C
3. B
4. A
5. B
6. B
7. C
8. D
9. C
10. A

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

KARAKTERISTIK MEDIA ELEKTRONIK

Seperti yang telah diuraikan di atas, terdapat berbagai jenis media yang termasuk kategori elektronis. Agar guru dapat menggunakannya dengan tepat dalam kegiatan pembelaaran maka harus mengetahui karakteristik media elektronik dengan baik. Sebagai contoh Pa Abdul seorang guru Agama, pada suatu hari ingin mengajar materi Sejarah Perkembangan Islam di Indonesia dengan menggunakan OHP, namun ketika sedang pembelajaran terlihat siswa malah kelihatan bingung, ternyata visualisasi OHT yang ditampilkan Pa Abdul tidak jelas, tulisan dibuat panjang-panjang seperti dalam buku dengan karakter huruf yang kecil di bawah 12 karakter sehingga wajar saja kalau siswa tidak dapat membacanya dengan jelas. Apa yang dilakukan pa Abdul adalah kurang tepat, meskipun niatnya baik untuk menggunakan media namun teknik yang digunakannya tidak tepat. Maka disinilah pentingnya memahami karakteristik media elektronik tersebut.

Pada bagian ini Anda akan dibimbing untuk memahami karakteristik beberapa media elektronik yang digunakan dalam pembelajaran saat ini terutama OHP, dan OHTnya, media Audio, dan Multimedia Projector.

A. OVERHEAD PROJECTOR

1. Fungsi OHP

Pada dasarnya Overhead Projector (HP) atau Over Head Transparancy (OHT) berguna untuk memproyeksikan transparan ke arah layar yang jaraknya relatip pendek, dengan hasil gambar/tulisan yang cukup besar. Proyektor ini direncanakan dibuat untuk dapat digunakan oleh guru di depan kelas dengan penerangan yang normal, sehingga tetap terjadi komunikasi antara guru dengan siswa.

OHP/OHT secara umum digunakan untuk:

a. Pengganti papan tulis dengan menggunakan pen khusus yang dituliskan pada lembaran transparan/plastik (acetate) atau gulungan transparan (scroll).
b. Tempat menunjukkan/memproyeksikan transparan yang telah disiapkan sebelumnya.
c. Tempat menunjukkan bayangan (silhoutte) suatu benda.
d. Tempat menunjukkan model-model barang kecil baik dalam bentuk gerak atau diam.
e. Untuk mendemonstrasikan suatu percobaan. Contoh : bagaimana gaya magnit bekerja terhadap serbuk besi.
f. Untuk menunjukkan diagram aliran suatu sistem tertentu. Contoh : dengan filter khsus dapat ditunjukkan diagram aliran suatu cairan.
g. Untuk memperlihatkan suatu sistem tertentu. Contoh : kecepatan membukanya rana pada alat photo/tustel model S. L. R (single lens reflect).

2. Jenis-jenis OHP

   Overhead projector sampai saat ini ada 2 macam, yaitu :

   a. OHP type standard (standar lecture haal type) adalah OHP kelaran lama yang biasanya berukuran agak besar namun kokoh dan cenderung kuat artinya tidak cepat rusak, namun kekurangannya tidak ringan untuk di bawa-bawa atau istilah lainnya tidak fortable.
   b. OHP type portable (ringan, mudah dibawa) adalah media OHP generasi sekarang sebagai penyempurnaan dari generasi sebelumnya, kelebihannya selain daya pancar lebih besar, juga menjadi ringan sehingga dapat di bawa kemana saja kita pergi.

3. Bagian-bagian Pokok OHP dan Cara Kerjanya

   Saat ini walaupun banyak type dan merk OHP yang dipergunakan, namun bagian-bagian pokok dari OHP tersebut pada prinsipnya sama. Di bawah ini akan dijelaskan bagian pokok dan cara kerja dari OHP.



Bagian-bagian OHP (Model Standar)

a. Kepala Proyektor (Proyector Head).
   Kepala Projektor adalah suatu bagian yang berisi lensa-lensa objektive dan kaca pemantul untuk mengarahkan sinar ke arah layar.
b. Pengontrol Focus (Focus Cotrol)
   Dengan memutar-mutar bagian ini kepala proyektor akan bergerak naik/turun untuk memperjelas (memfocus) gambar pada layar).
c. Tempat transparan/benda yang akan diproyeksikan (projection stage).
d. Lensa fresnel (fresnel lens), yaitu kondensor khusus yang berguna untuk memusatkan cahaya yang memancar dari lampu ke arah kepala proyeksi.
e. Scroll atau rol penggulung transparan.
   - Lampu (projection lamp).
   - Pemantul (reflector).
   - Kipas pendingin (van).
   - Rumah/badan proyektor.
   - Switch/saklar pengatur untuk menghidupkan dan mematikan lampu dan motor pada kipas.

Dari bagian-bagian pokok di atas dapat dijelaskan cara kerja OHP type model stanrd dan model portable, seperti pada gambar di bawah ini. Posisi / Letak Layar Dengan Ohp. Posisi layar dan letaknya juga harus diatur, sehingga gambar pada layar tidak miring atau sebagian mengecil. Hal ini dapat dilakukan dengan mengatur sinar yang dipancarkan dari proyektor jatuh tegak lurus pada layar. Apabila penyimpanan proyektor tidak sejajar dengan layar akan menimbulkan distorsi bayangan. Ada dua kemungkinan distorsi yaitu distorsi horizontal dan distorsi vertikal. Distorsi vertikal disebabkan penyimpanan proyektor terlalu tinggi dari layar (distorsi kebawah) atau terlalu ke bawah dari posisi

layar (distorsi ke atas). Sedangkan distorsi horizontal disebabkan oleh penyimpanan proyektor terlalu ke kiri atau terlalu ke kanan dari posisi layar.

4. Teknik-Teknik Penyajian

Untuk dapat menggunakan OHP dengan baik, sebaiknya seorang guru harus memperhatikan hal-hal berikut ini :

1. Pada waktu penggunaan OHP, guru dapat melakukannya sambil berdiri. Pada waktu posisi berdiri guru jangan menutup OHP terhadap layar maupun menghalangi pandangan siswa terhadap layar.
2. Bila switch/saklar kipas pendinginan dan lampu ditekan, segera sinar OHP menimpa layar. Aturlah posisi yang sebaik mungkin agar gambar pada layar tidak miring atau kurang datar/simetris.
3. Pada waktu menjelaskan pada transparan di OHP, gunakan penunjuk (pointer) atau pensil ke arah bagian-bagian penting yang sedang disajikan.
4. Bila selesai tiap tahap penyajian penggunaan OHP dan guru akan menjelaskan lebih lanjut, matikan terlebih dahulu OHP dan alihkan perhatian siswa dari layar kembali ke guru.
5. Penjelasan lebih lanjut mengenai hal-hal penting perlu ditekankan pada waktu penyajian. Hal-hal yang rumit (complex) perlu disajikan dengan menggunakan teknik berlapis (overlay) atau memakai penutup (masking) dan membukanya sedikit demi sedikit.
6. Presentasi dengan menggunakan OHP, untuk membuat penampilan yang lebih menarik.

5. Penggunaan OHP

a. Pada saat penyajian, kita dapat menggunakan alat penunjuk, hal ini berujuan untuk memfokuskan perhatian peserta didik pada materi yang sedang disampaikan.
b. Dengan menggunakan pensil atau pointer, guru dapat menekankan perhatian siswa pada hal-hal yang dipentingkan. Penunjuk diletakkan di atas transparansi bukan layar.
c. Menulis langsung
d. Menulis di atas transparan pada waktu menyajikan sangat menarik perhatian bahkan pada transparan yang telah disiapkan sebelumnya, dapat ditambahkan tulisan, pada waktu penyajian dengan pen khusus. Pen yang digunakan mempunyai spesipikasi warna, ukuran (kecil, sedang dan besar) dan jenis (prmanen dan solubel).
e. Menunjukkan dengan membuka sedikit demi sedikit
f. Teknik ini penting untuk mengontrol siswa agar hanya memperhatikan masalah yang disajikan secara urut, dengan menutup bagian yang belum diproyeksikan.

g. Menjelaskan cara kerja benda
1. Guru dapat menjelaskan cara kerja benda yang kecil, diletakkan di atas OHP, sehingga benda kerja tersebut dapat dilihat dengan jelas bagaimana letak dan kerja benda yang diproyeksikan.
h. Menunjukkan benda dengan ukuran kecil
i. Dapat juga menjelaskan/ menunjukkan roda gigi yang ukurannya terlalu kecil, sehingga dapat didemonstrasikan putaran roda gigi.
j. Penyajian dengan tumpang tindih (Overlay)
k. Konsep ide yang rumit dapat disederhanakan dengan cara seperti ini. Lembar transparan pertama yang telah termuat ide dasar. Ide keterangan berikutnya dapat ditumpangkan pada transparan pertama, sehingga akan memperjelas dari urutan penyajian tersebut.
l. Menghidupkan dan mematikan
m. Dengan menswitch saklar on-off yang terdapat pada OHP perhatian siswa akan dapat diarahkan, bila mematikan lampu siswa akan mengarahkan perhatian kepada guru dan bila lampu dihidupkan kembali perhatian siswa akan terbawa pada layar.

6. Membuat Overhead Transparansi (OHT)

Dalam membuat transparan banyak cara yang dipergunakan dari yang sederhana sampai yang rumit atau memakai alat pembuat/untuk mengkopy transparan yang disebut "transparan maker" cara pembuatan transparan adalah sebagai berikut:

a. Langsung pada Transparan (acatate)

Bahan dasar transparan berupa sejenis plastik tipis yang disebut acetate dijual dipasaran dalam kemasan 100 lembar dengan tebal 2 atau 3 macam yang berbeda. Yang umum dipakai dengan DIN – A.4, 210 x 297 mm dengan tebal 0,08 mm. Pembuatan langsung pada transparan dapat dikerjakan 2 cara yaitu:

1. Menuls/melukis dengan pen khusus yang berwarna warni (Transparance pen)
2. Menggunakan set huruf (lettering set) atau sering disebut rugos.
3. Dalam prakteknya dua cara diatas dikombinasikan atau dipakai secara bersama untuk menghasilkan transparan yang telah direncanakan terlebih dahulu.

b. Membuat transparan dengan cara Reproduksi

Yang dimaksud dengan reproduksi disini adalah memperbanyak dengan gambar/ tulisan/isi yang persis sama. Alat reproduksi yang banyak dipakai adalah mesin foto copy, dan termofax .

Untuk membuat transparan jenis ini diperlukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1). Membuat lembar asli (original) yang umumnya disebut “Master” ditulis/diberi ilustrasi dengan alat tulis yang berkadar karbon tinggi, misalnya tinta cina. Untuk membuat transparan pada bahan asetat biasanya masker harus dibuat dengan karbon khusus (master dapat di foto copy).

2). Siapkan mesin pembuat transparan (transparency copy maker) . mesin pembuat transparan bentuknya hampir sama dengan mesin di fhoto copy biasa.

3). Siapkan film pembuat transparan (tersedia dalam beberapa jenis dan warna). Film ini ada 2 (dua) macam yaitu:

- Film proses panas ada 2 permukaan, yang mengkilap dan buram. Untuk siap masuk mesin transparan, bagian buram harus ditempelkan langsung pada gambar/tulisan pada master. Pada produk 3 M biasanya diberi tanda potongan sudut pada transparannya.
- Asetat biasa dengan menggunakan karbon khusus. Master dibuat pada suatu kertas merupakan tindasan dengan karbon khusus dari gambar/ilustrasi yang direncanakan. Pemasangan pada mesin, seperti untuk pemasangan film.
- Atur tombol pengatur buat penyinaran (yang mempengaruhi gelap/terangnya hasil photo copy; pada umumnya pada kedudukan menengah. Hidupkan mesin/motornya, coba lebih dahulu dengan guntingan film transparan kecil untuk mengecek hasilnya/kerjanya.

Kalau semua persiapan sudah dilakukan, berikut adalah langkah membuatnya:

- Susun bahan transparan dengan masternya. Master menghadap ke atas dan bersinggungan langsung dengan bahan. Untuk pembuatan dengan jenis transparan film, letakan film tersebut dengan yang buram melekat langsung diatas master.
- Masukan kedalam mesin pembuat transparan, pasangan bahan dan master diatas tertarik masuk kedalam mesin dan akan segera keluar kembali.
- Setelah keluar dari mesin, pisahkan antara master dan transparannya. Untuk transparan jenis bahan biasa, langsung transparan tersebut siap pakai, tetapi untuk jenis film transparan tranparex (dari agfa gevaert), langkah ini belum selesai dilanjutkan dengan: Film hasil mesin copy ini dicuci dalam air dengan mesin khusus transparex dengan segera. Waktu memasukan film, bagian yang mengkilat menghadap keluar (kebawah). Bila sekali dimasukan hasilnya kurang bersih, proses ini diulang-ulang 3 atau 4 kali. Bila tetap belum bersih, proses pada 2) (masuk mesin copy) harus diulang kembali dengan pengaturan pengaturan (setel dial controlnya) kearah “lighter”/kurang penyinaran. Bila hasil terlalu tipis (lemah), setel kearah “darker”. Pada gambar diperlihatkan gambar-gambar dari hasil penyinaran yang terlalu kuat, yang tepat dan penyinaran yang terlalu lemah. Untuk memudahkan



penyimpanan dan pemakaiannya, hasil transparan diberi bingkai khusus yang dapat disimpan dalam map tebal (ordner).

B. MEDIA AUDIO

Penggunaan media audio dalam pembelajaran sudah cukup lama dilakukan, hal ini disebabkan karena dalam komunikasi sehari-hari pemanfaatan audio menjadi bagian penting. Lihatlah bagaimana orang berkomunikasi melalui telpon, hand phone, radio siaran, tave recorder, handy talkie dan lain-lain. Media audio dapat diartikan sebagai bahan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (Nana Sudjana, 2005:129). Penggunaan media audio untuk pembelajaran diantaranya :



1. Radio pendidikan. Radio bersifat penyiaran secara langsung kepada masyarakat luas bahkan sering disebut mass media, memiliki jangkauan luas, memiliki jadwal siaran tetap. Penggunaan radio untuk pembelajaran sudah lama digunakan terutama untuk pendidikan jarak jauh dan pendidikan terbuka misalnya SMP terbuka. Penggunannya adalah pada jam tertentu yang sudah dijadwalkan informasi baik langsung maupun hasil rekaman disiarkan melalui radio dan siswa mendengarkannya dengan seksama yang dilengkapi juga dengan modul. Media ini cukup efektif untuk menjangkau siswa dengan latar geografis yang tersebar dan sulit terjangkau.
2. Alat perekam. Alat perekam sekaligus berfungsi untuk memperdengarkan audio (player) pada umumnya menggunakan tape yang menggunakan bahan pita magnetik atau kaset audio. Sesuai perkembangan teknologi, saat ini alat perekam audio sekaligus player menggunakan data dan proses digital, misalnya iPod, MP3 player bahkan handphone yang dilengkapi radio dan audio player. Kedua jenis player tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran. Materi pelajaran terlebih dahulu disiapkan kemudian direkam dan disajikan baik di kelas classical dengan jumlah siswa banyak maupun untuk belajar secara mandiri. Materi pelajaran yang dapat disajikan diantaranya : pembelajaran music literacy (pembacaan sajak), kegiatan dokumentasi, pembelajaran bahasa asing, dan materi-materi lain yang memungkinkan untuk disajikan melalui media radio.
3. Laboratorium bahasa. Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengarkan dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang dipersiapkan sebelumnya, media yang digunakan adalah alat perekam. Dalam laboratorium bahasa, siswa duduk sendiri-sendiri di dalam kotak bilik akustik dan kotak suara. Siswa mendengar suara guru yang duduk diruang kontrol lewat hadphone. Pada saat dia menirukan ucapak guru dia juga mendengarkan suaranya

sendiri lewat handsheetnya. Sehingga dia dapat membandingkan suara gurunya dengan suaranya dan dapat memperbaiki kesalahannya.

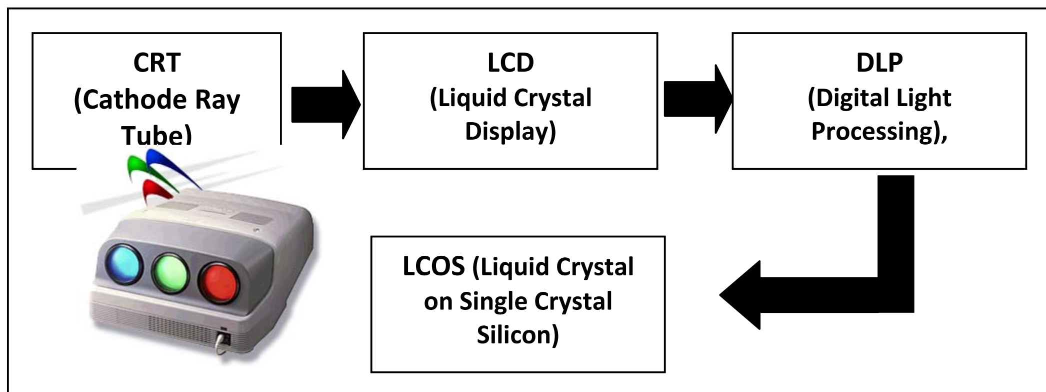
C. MULTIMEDIA PROJECTOR

1. Perangkat Presentasi

Ada berbagai jenis perangkat presentasi yang kini banyak digunakan untuk pembelajaran, mulai dari OHP, sampai media yang lebih canggih dari OHP, misalnya visualizer, atau proyektor video, mulai dari yang berteknologi tabung (CRT - Cathode Ray Tube) maupun solid state (LCD, DLP, D-ILA, dan LCOS). Meski kini jarang terlihat, toh OHP masih bisa dibilang memiliki keunggulan, seperti materi presentasi bisa Anda ubah saat itu juga. Atau, bilamana ada masukkan dari audiens, Anda bisa langsung mencantumkannya ke bahan presentasi Anda. Hanya sayangnya, OHP masih memerlukan medium berupa kertas transparan, yang belum tentu bisa menyajikan tampilan visual yang bisa memukau audiens Anda. Ada kalanya Anda ingin menampilkan bahan-bahan presentasi dengan mengutip dari sebuah text book, atau dari dokumen-dokumen lama milik Anda, yang tidak sempat Anda pindahkan ke transparan. Atau, Anda seorang dosen elektronika dan ingin menampilkan suatu obyek tiga dimensi, misalnya sebuah printed circuit board (PCB) ke hadapan mahasiswa Anda, namun Anda tidak sempat memotretnya. Jelas, OHP tidak mungkin melakukan itu semua. Kemudian, muncul perangkat presentasi yang disebut visualizer, atau lebih lengkapnya video visualizer document camera. Perangkat presentasi, yang sebenarnya lebih mirip dengan perangkat imaging capture ini tidak hanya mampu menampilkan transparansi, tetapi juga dokumen-dokumen kertas, obyek-obyek 3D, atau film negatif maupun positif sekalipun. Untuk output-nya, visualizer mampu menampilkan bahan presentasi ke monitor video atau proyektor. Bahkan, untuk beberapa tipe visualizer dari pabrikan tertentu, fungsi-fungsi dari visualizer dan proyektor digabung dalam satu perangkat. Sayangnya, visualizer merupakan perangkat statis, tidak portable, sehingga tidak mudah dibawa ke mana-mana.

Jika Anda ingi menjadi guru yang melek teknologi dan dapat menampilkan presentasi lebih menarik, multimedia projector mungkin menjadi pilihan utama. Dulu, mungkin Anda sudah akrab dengan proyektor CRT, sebuah perangkat proyektor bertubuh tambun berteknologi tabung, lengkap dengan tiga lensa di depannya. Sudah barang tentu perangkat semacam itu tidak mudah untuk dibawa-bawa, karena beratnya saja bisa mencapai 75 kilogram! Biasanya, penempatan proyektor CRT bersifat permanen, misalnya di ruang-ruang kelas, auditorium maupun di ruang bioskop pribadi. Namun, perkembangan teknologi, terutama teknologi digital yang terus meningkat, proyektor pun mengalami sentuhan digital. Kini, hampir sebagian besar pasar proyektor dikuasai oleh proyektor digital. Mulai dari yang berteknologi LCD (Liquid Crystal Display), DLP

(Digital Light Processing), sampai teknologi terbaru yang kini tengah beranjak populer, LCOS (Liquid Crystal on Single Crystal Silicon). Tidak heran, karena proyektor digital ini memang bobotnya relatif ringan, dan harganya pun relatif jauh di bawah proyektor CRT. Untuk melakukan mengajar sudah sangat memungkinkan guru untuk menggunakan Multimedia Projector atau lebih dikenal dengan LCD Projector



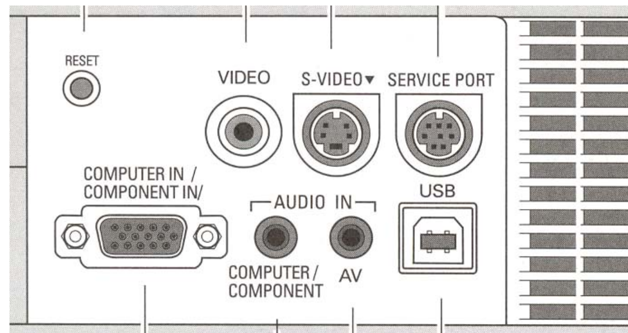
Gambar perkembangan multimedia projector

2. Kelebihan Multimedia Projector

Pertanyaan ini lebih menekankan mengapa menggunakan istilah multimedia? Sebab multimedia projector adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti komputer, TV, Kamera, VCD/DVD Player, Video Player dll. yang dapat digunakan untuk kegiatan presentasi, pembelajaran, pemutaran film, dll. Multimedia projector dapat dikoneksikan dengan perangkat media yang lain seperti komputer (PC), Laptop, VCD?DVD player, kamera, dan lain-lain.



Koneksi dengan berbagai media tersebut sangat memungkinkan tergantung dari ada atau tidaknya fasilitas sambungan dari masing-masing media tersebut apakah menggunakan kabel RCA, S-Video, USB, Pierwire, komputer dll.



Beberapa port (koneksi kabel) Multimedia Projector

3. Karakteristik Multimedia Proyektor

Masing-masing teknologi proyektor memiliki kelebihan dan kekurangannya. Namun, secara umum, kualitas gambar yang diproyeksikan, apapun teknologinya, sangat tergantung pada karakteristik resolusi, kecerahan, warna dan contrast ratio-nya.

- *Resolusi.* Resolusi adalah jumlah pixel yang dapat dihasilkan, yang diekspresikan sebagai resolusi pixel horizontal dan vertikal. Resolusi "sesungguhnya" dari sebuah proyektor adalah jumlah pixel maksimum yang dapat diproyeksikannya. Semakin tinggi tingkat resolusinya, semakin tinggi detil gambar yang dapat ditampilkannya (lihat Tabel 1). Berbicara mengenai tren resolusi proyektor, sebagian besar kini mulai beralih ke resolusi XGA (1024x768). Sebelum ada XGA terdapat VGA (480X640), SVGA (800X600)
- *Kecerahan.* Tingkat kecerahan (brightness) adalah ukuran luminansi (atau cahaya yang diterima) yang biasanya diukur dalam satuan ANSI (American National Standard Institute) lumens. Semua proyektor menggunakan sebuah lampu untuk menciptakan cahaya proyeksi. Keefisienan desain proyektor sangat menentukan seberapa besar brightness loss secara internal. Sebuah proyektor berlumens tinggi umumnya berharga lebih tinggi dibandingkan yang berlumens rendah. Ukuran lumens ini juga sangat tergantung pada kebutuhan, misalnya. tingkat kecerahan cahaya di dalam suatu ruang
- *Warna.* Warna adalah ukuran dari corak dan saturasi cahaya. Sebuah proyektor yang baik harus mampu mereproduksi secara akurat warna-warna yang dikirim dari sumber. Sebuah proyektor mencampurkan warna-warna merah, hijau dan biru (atau cyan, magenta, kuning, dan hitam dalam kasus skema warna CMYK) untuk

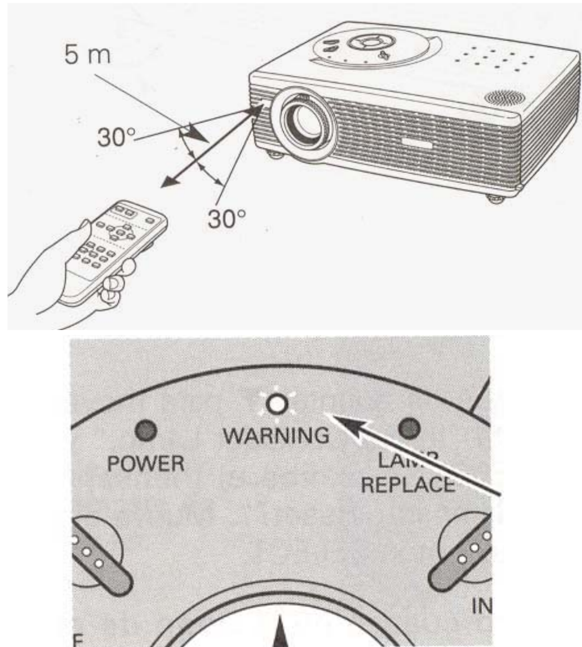
mereproduksi warna-warna lainnya.

- *Contrast Ratio.* Contrast ratio adalah ukuran perbandingan antara warna hitam dan putih. Tingkat contrast ratio yang tinggi merupakan indikasi mengenai seberapa baik suatu gambar bisa tampil baik di layar proyeksi, khususnya dalam hal kehalusan detil warna. Biasanya diukur dengan dua metoda, Full On/Off dan ANSI. Jadi, bila Anda hendak membandingkan contrast ratio dua buah proyektor, pastikan keduanya menggunakan metoda yang sama. Umumnya, metoda Full On/Off memberikan nilai contrast ratio yang lebih tinggi dibandingkan ANSI.

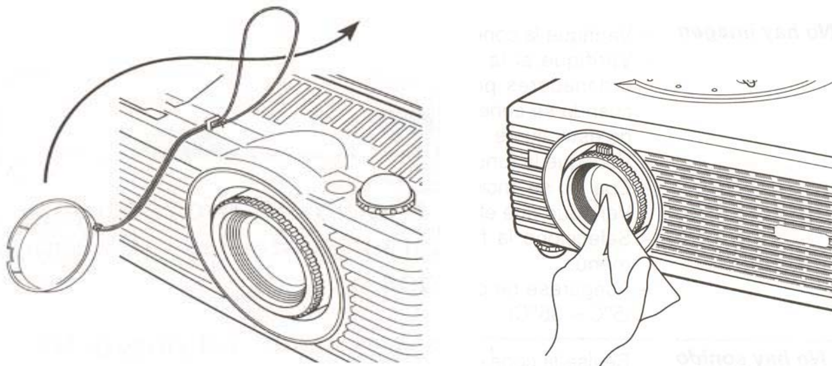
Di pasaran kini banyak dijumpai berbagai jenis proyektor digital dengan berbagai jenis teknologi dan karakteristik yang sangat bervariasi. Namun, untuk presentasi, orang kini cenderung memilih proyektor digital, karena selain kualitasnya mampu menampilkan gambar yang baik, bobotnya pun ringan, sehingga mudah dibawa. Tidak seperti proyektor CRT yang membutuhkan teknisi trampil untuk men-setting-nya, proyektor digital relatif sangat mudah dioperasikan. Harganya (meski dirasakan masih tinggi untuk ukuran kantong), tetapi masih jauh di bawah proyektor CRT. Bila Anda tetap memutuskan untuk menggunakan OHP, itu sah-sah saja, karena ujung-ujungnya toh tingkat kebutuhan dan kemampuan fulus Anda juga yang akan berbicara.

4. Cara Penggunaan Multimedia Projector

a. Cara menginstalasi Projector. Dalam menginstalasi prokector sebelum digunakan, sebaiknya posisi projector dan komputer (atau media lainnya) dalam keadaan mati, hindari pemasangan komputer pada projector dalam keadaan menyala, atau juga sebaliknya. Kalau komputer yang lebih dulu menyala, maka sebaiknya komputer di restart untuk kemudian dipasang dan baru dinyalakan lagi.
b. Pada saat mematikan projector, dapat menggunakan remote dengan menekan tombol on/off, ditekan dua kali sehingga muncul pertanyaan turn off your projector? Kemudian tekan, maka lampu akan mati. Perhatian !! dalam mencabut saluran listrik dari projector, lampu projector harus sudah berwarna merah, yang menunjukan siap untuk dimatikan (standby). Ingat dalam keadaan aktif lampu indikator dalam projector berwarna hijau. Jangan sekali-kali mencabut listrik sementara lampu masih menyala atau kipas blower yang ada dalam projector masih aktif. Kesalahan dalam mematikan projector ini akan berakibat putusnya lampu projector. Apabila putus, maka lampu dapat diganti dengan membuka penyimpanan lampu dan digantikan dengan yang baru.

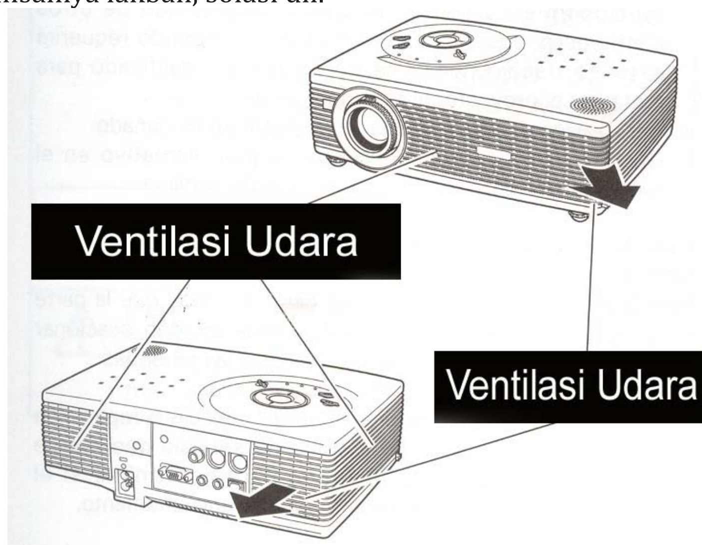


c. Kondisi Lensa, Lensa projector yang berada di depan harus dalam keadaan bersih. Cara membersihkannya dapat menggunakan bahan spon (kain lembut) yang tidak mengandung banyak lemak, hindari sentuhan langsung dengan tangan tanpa diberi alas, Sebab lemak yang ada di tangan akan menempel pada lensa, dan akan mengalami kesulitan untuk kembali membersihkan.



d. Tutup Lensa, untuk menghindari lensa tidak cepat kotor atau terhindar dari benturan, maka sebaiknya selain dalam keadaan digunakan tutup lensa dalam keadaan tertutup. Tutup lensa biasanya agak kurang diabaikan sebab ukurannya kecil tetapi fungsinya cukup tinggi, maka untuk menghindari supaya tutup lensa itu tidak hilang gunakanlah tali yang menghubungkan antara tutup lensa dengan tali.
e. Ventilasi. Pada setiap LCD projector terdapat ventilasi udara yang berfungsi untuk mengatur sirkulasi udara yang keluar dan masuk. Sirkulasi ini diatur oleh blower yang ada di dalam LCD. Fungsi Blower ini untuk menstabilkan suhu LCD supaya tidak panas yang bersumbner dari lampu. Oleh sebab itu, pastikan ventilasi selalu dalam keadaan bersih dari kotoran atau debu dan juga biarkan terbuka jangan ditutupi oleh

apapun misalnya lakban, solasi dll.



f. Tas LCD, untuk pengamanan saat membawa LCD, tidak sembarangan menggunakan tas, tetapi menggunakan tas yang didesain khusus sehingga apabila terjadi benturan kondisi LCD dapat terjaga, tas yang baik untuk LCD biasanya dilapisi dengan busa yang agak tebal. Dap[at membuat sendiri atau membeli. Biasanya apabila kita membeli berikut dengan tasnya secara free.

g. Koneksi Kabel. Membersihkan koneksi kabel cukup penting untuk menjaga serat kabel agar tidak rusak, selain itu dalam membuka dan memasang kabel, sebaiknya hati-hati. Kecerobohan dalam memasang dan membuka kabel berakibat putusnya salah satu serat dalam kebel yang akan berakibat fatal terhadap tampilan proyeksi.



h. Lipatan Kabel. Pada saat melipat kabel LCD atau kabel komputer sebaiknya tidak terlalu menukik atau terlelu berlipat, buatlah lipatan kabel agak besar. Cara melipat kabel ini akan mempengaruhi kekuatan kabel, jika lipatannya terlalu kecil maka serat yang ada di dalam kabel tersebut akan cepat rusak bahkan bisa putus yang berakibat tidak normalnya kondisi LCD Projector



i. Gunakan UPS/ Stabilizer. Kerusakan LCD Projector pada umumnya sering terjadi diakibatkan karena mati listrik secara mendadak pada saat projector sedang bekerja (menyala). Keseringan mati listrik secara mendadak akan mengakibatkan putusnya lampu dan kerusakan sistem (konsleting). Untuk mengatasinya sebaiknya koneksi listrik sebaiknya menggunakan UPS untuk menyimpan arus listrik sementara, sehingga apabila listrik mati masih sempat untuk mematikan secara normal.



Latihan

Terdapat beberapa jenis media yang termasuk kategori media elektronik, diantaranya OHP, TV, Radio, Slide, Multimedia Projector dan lain-lain. Masing-masing media memiliki perbedaan dalam penyajiannya. Untuk latihan, coba jelaskan salah satu media elektronik di atas, bagaimana cara penggunannya dalam pembelajaran, jelaskan langkah-langkahnya dan apa yang perlu dipersiapkannya.

Petunjuk jawaban latihan

Untuk menyelesaikan tugas latihan di atas dengan baik, seperti halnya pada latihan di kegiatan belajar sebelumnya,ikutilah langkah-langkah di bawah ini.

1. Kenali terlebih dahulu media elektronik mana yang Anda pilih, bagaimana

karakteristiknya ; cirinya, dan sifatnya.

2. Untuk menjelaskan secara sistermatis dalam penggunaan media tersebut, hal yang perlu diperhatikan adalah; kegiatan persiapan penggunaan, kegiatan saat penggunaan dan kegiatan setelah media tersebut digunakan.
3. Untuk menunjukan bahwa media tersebut baik untuk siswa kemukakan bagaimana keterlibatan siswa dalam menggunakan media tersebut, sehinga tergambar bashwa siswa berperan serta secara aktif.

Rangkuman

- Overhead projector (OHP) dan Overhead Transparancy merupakan salah satu media elektronik yang saling berkaita. OHP merupakan perangkat keras untuk memproyeksikannya dan OHT perangkat yang berisi pesan pembelajarannya. Media ini cukup baik digunakan guru terutama untuk mengajarkan konsep, mengefisiensikan waktu, artinya dengan waktu terbatas, banyak materi yang tersampaikan. Dapat digunakan dengan jumlah yang relatif banyak.
- Media audio termasuk jenis media yang berisi pesan auditif. Melalui media ini yang dapat dikemas dalam bentuk kaset, radio siaran dan laboratorium bahasa, para siswa mempelajari materi baik secara individual, berkelompok atau secara masal.
- Multimedia projector merupakan media yang relatif baru sebagai perkembangan dari media OHP. Media ini memiliki banyak kelebihan karena mampu memvisualisasikan materi dengan berbagai media (multimedia) yaitu teks, suara, gambar, animasi, video. Siswa sekolah/madrasah dasar yang cenderung menyukai gambar, suara, warna dan animasi cocok jika guru menggunakan media tersebut.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Pilihlah yang tepat manakah pernyataan di bawah ini yang berupakan kelebihan dari OHP
   a. Mudah dalam pembuatannya
   b. Biaya pembuatannya sangat murah
   c. Saat penyajian guru tetap dapat mengontrol siswa
   d. Setiap guru pasti biasa menggunakannya

2. Pada saat guru menggunakan OHP dihadapan siswa, dimanakah posisi berdiri guru yang tepat?
   a. di depan OHP
   b. di sebelah kiri OHP
   c. di sebelah kanan OHP
   d. di belakang OHP

3. Dalam pembuatan media OHP, bagaimana sebaiknya pesan pembelajaran dituangkan ke dalam OHP?
   a. ringkasan materinya saja
   b. uraian materi lengkap
   c. langsung di copy dari buku teks
   d. dibuat uraian deskriptif

4. Bagaimana sebaiknya lampu OHP digunakan pada saat guru sedang menerangkan materi pembelajaran?
   a. Lampu terus dinyalakan selama mengajar
   b. Setiap lima menit sekali sebaiknya lampu dinyalakan
   c. Sesering mungkin, biar hemat
   d. Setiap akan mengganti slide baru, lampu dimatikan

5. Untuk memfokuskan pada apa yang sedang diterangkan melalui OHP, mana yang tidak tepat dilakukan guru dalam menujuk OHT?
   a. menggunakan alat penujuk seperti pinsil
   b. menggunakan pen laser
   c. menggunakan penutup OHT
   d. menggunakan tangan langsung

6. Untuk menjangkau siswa yang luas, dengan letak geografis yang jauh dari kota, jenis media audio yang cocok diantaranya…
   a. audio kaset
   b. siaran radio pendidikan
   c. laboratorium bahasa
   d. sms voice melalui HP

7. Penggunaan media audio terutama siaran radio harus tetap memperhatikan hasil belajar siswa untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran, maka sebaiknya…
   a. tes hasil belajar disiarakan juga melalui radio
   b. guru harus hadir saat siswa mendengarkan radio
   c. diintegrasikan dengan bahan cetak seperti modul
   d. segera diberikan tes setelah saiaran radio

8. Media proyeksi setelah visualizer yang banyak digunakan saat ini adalah…
   a. Liquid Crystal Display (LCD)
   b. Cathode Ray Tube (CRT)
   c. Digital Light processing (DLP)
   d. Liquid Crystal on Single Crystal Silicon (LCOS)

9. Ukuran perbandingan antara warna hitam dan putih dalam Multimedia Projector disebut dengan…
   a. Warna
   b. Contras ratio
   c. Brightness
   d. Resolusi

10. Manakah tindakan di bawah ini yang tidak boleh dilakukan yang dapat meyebabkan LCD lebih cepat rusak?
   a. Menyambunglkan kabel komputer saat LCD sedang aktif
   b. Menutup lensa saat LCD sedang menyala
   c. Mencabut saluran listrik secara mendadak saat LCD menyala
   d. Memasang kabel monitor tidak tepat

Kunci Jawaban

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokan pilihan jawaban Anda denan kunci jawaban di bawah ini :

1. C	6. B
2. B	7. C
3. A	8. A
4. D	9. B
5. D	10. C

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:
90% - 100% = Baik Sekali
80% - 89% = Baik
70% - 79% = Cukup
< 70%= Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

PEMILIHAN DAN PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

MODUL 5

PEMILIHAN DAN PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sebagai seorang guru, pernahkah anda menghadapi kesulitan dalam menjelaskan suatu meteri pelajaran kepada siswa? Misalnya, anda ingin menjelaskan tentang seekor binatang yang disebut harimau kepada siswa SD/Diniyah kelas awal. Atau anda ingin menjelaskan tentang pesawat terbang kepada murid anda yang berada di pedalaman Irian, Sulawesi, kalimantan atau di tempat lain yang tidak ada pesawat terbang. Atau anda ingin menjelaskan tentang apa itu supermarket kepada siswa yang berada di kampung. Menghadapi masalah tersebut, biasanya ada cara yang mungkin anda lakukan. Diantaranya anda mungkin akan bercerita tentang harimau, pesawat terbang atau supermarket. Anda bisa bercerita mungkin karena pengalaman, membaca buku, cerita orang lain, atau pernah melihat gambar ketiga objek itu. Apabila murid anda tersebut sama sekali belum tahu, belum pernah melihat dari televisi atau gambar di buku misalnya, maka betapa sulitnya anda menjelas hanya dengan kata-kata tentang objek tersebut. Kalau anda seorang yang ahli bercerita, tentu cerita anda akan sangat menarik bagi murid-murid. Namun tidak semua orang diberikan karunia kepandaian bercerita. Penjelasan dengan kata-kata mungkin akan menghabiskan waktu yang lama, pemahaman murid juga berbeda sesuai dengan pengetahuan mereka sebelumnya, bahkan bukan tidak mungkin akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Selain cara di atas, mungkin saja Anda membawa murid studi wisata melihat objek itu. Cara ini merupakan yang paling efektif dibandingkan dengan cara lainnya. Namun berapa biaya yang harus ditanggung, dan berapa lama waktu diperlukan? Cara ini walaupun efektif tapi tidak efisien. Tidak mungkin untuk belajar semua orang harus mengalami segala sesuatu. Misalnya orang Kalimantan sulit apa bila harus datang ke kota Bandung hanya untuk melihat proses pembuatan kapal terbang di PT IPTN atau ke bandara-bandara yang terdapat pesawat terbang. Cara lain adalah anda membawa gambar, foto, film, video tentang objek tersebut. Cara ini akan sangat membantu anda dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata, menghemat waktu, penjelasan andapun akan lebih mudah dimengerti oleh murid, menarik, membangkitkan motivasi belajar, menghilangkan kesalahan pemahaman, serta informasi yang anda sampaikan

menjadi konsisten.

Beberapa cara di atas adalah kegiatan yang real dapat dilakukan dan dipilih oleh guru dalam pembelajaran, namun pertanyaannya adalah cara manakah yang paling efektif? cara pertama sebagai informasi verbal, cara kedua berupa pengalaman nyata, sedangkan cara ketiga informasi melalui media. Di antara ketiga cara tersebut, cara ketiga adalah cara yang paling bijaksana dilakukan. Media kita perlukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Untuk memperoleh nilai efektifitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran tidaklah mudah guru seyogiannya harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut.

Setelah menyelesaikan modul ini, Anda diharapkan mampu memahami cara dan teknik dalam penggunaan media dalam praktek pembelajaran berdasarkan jenis-jenis media yang dipilih. Secara khusus, Anda diharapkan dapat memahami :

a. Pentingnya pemilihan media pembelajaran
b. Kriteria pemilihan media pembelajaran
c. Strategi Penggunaan media pembelajaran

Dengan menguasai tujuan tersebut, Anda akan dapat memiliki kemampuan untuk menggunakan secara aplikatif berbagai media dalam pembelajaran yaitu teknik penggunaan media pembelajaran, penggunaan media grafis dalam pembelajaran seperti komik, poster, foto, grafik dan bagan. Dan pengunaan media elektronik dalam pembelajaran seperti media OHP, media audio, dan multimedia projector.

Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka bagian ini di bagi menjadi beberapa kegiatan belajar, sebagai berikut.

Kegiatan Belajar 1 : Pentingnya Pemilihan Media
Kegiatan Belajar 2 : Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran
Kegiatan Belajar 3 : Strategi Penggunaan Media Elektronik

Untuk keberhasilan Anda dalam mempelajari bagian ini, ikutilah semua petunjuk dengan cermat, Bacalah uraian berulang-ulang, cari contoh lainnya yang serupa, kerjakan latihan dengan disiplin dan bacalah rangkuman sebelum mengerjakan tes formatif. Keberhasilan mempelajari bagian ini terletak dari kedisiplinan Anda dalam mempelajari bagian ini dan diharapkan berangsur-angsur kemandirian dalam belajar dapat anda miliki.

PENTINGNYA PEMILIHAN MEDIA

A. Alasan Teoritis Pemilihan Media

Anda tentu sudah tahu tentang media pembelajaran, atau sering melihat bagaimana orang lain menggunakan media pembelajaran, bahkan mungkin Anda sering menggunakan media dalam pembelajaran. Memang tepat adanya bahwa media identik dengan guru, mengapa demikian? Karena media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain, tujuan, materi, metode dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media. Proses pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media yang strategis untuk keberhasilan pembelajaran.

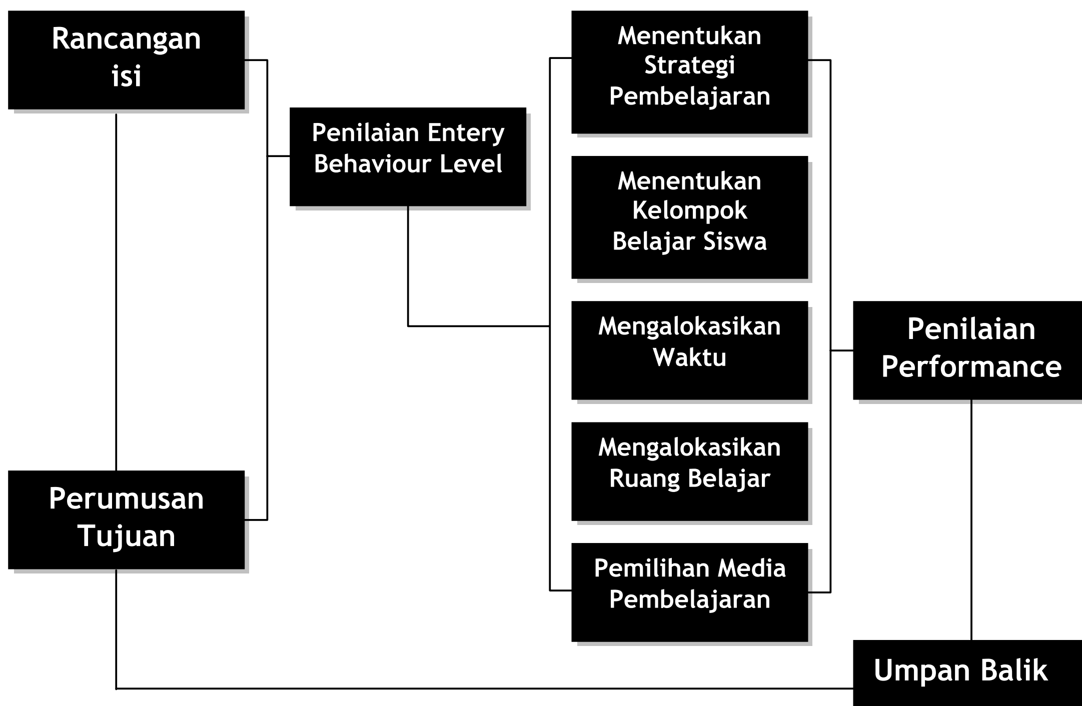
Alasan pokok pemilihan media dalam pembelajaran, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Jika kita lihat prosedur pengembangan desain instruksional maka diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum, kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ditunjang oleh media yang sesuai dengan materi, strategi yang digunakan, dan karakteristik siswa. Untuk mengetahui hasil belajar, maka selanjutnya guru menentukan evaluasi yang tepat, sesuai tujuan dan materi. Apabila ternyata hasil belajar tidak sesuai dengan harapan dalam kata lain hasil belajar siswa rendah, maka perlu ditelusuri penyebabnya dengan menganalisis setiap komponen, sehingga kita dapat mengetahui faktor penyebabnya dengan lebih objektif.

Analisis penyebab rendahnya hasil belajar dapat meninjau ketepatan seluruh komponen diantaranya : mungkin keberhasilan ini disebabkan karena rumusan tujuan tidak sesuai dengan row input dan kemampuan awal siswa “entery behaviour level” siswa, bisa jadi tujuan yang ditetapkan tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam kata lain terlalu tinggi. Penyebab yang lain bisa dari materi kurang sesuai dengan tujuan, terlalu kompleks, terlalu sulit sehingga tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Apabila

dua komponen telah dianalisis yaitu tujuan dan materi ternyata sudah sesuai selanjutnya perlu dikaji penerapan strategi dan penggunaan media pembelajaran. Strategi bisa jadi tidak tepat, membuat siswa tidak aktif, menjenuhkan, membosankan, tidak merangsang siswa untuk aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika media dan strategi sudah tepat, maka perlu dikaji evaluasi yang digunakan apakah sudah tepat baik bentuknya, jenis, instrumen evaluasi dan prosedur evaluasinya.

Mekanisme tersebut jelas menunjukan pendekatan sistem dalam pembelajaran dengan pengertian bahwa setiap komponen dalam pembelajaran saling berkaitan satu sama lain, saling berinteraksi, saling berhubungan, saling terobos dan saling ketergantungan. Uraian diatas juga menggambarkan dengan jelas bagaimana kedudukan media dalam pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (meaningful learning) hasil belajar. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting artinya dan ini menjadi alasan teoritis mendasar dalam pemilihan media.

Pentingnya pemilihan media dengan melihat kedudukan media dalam pembelajaran dapat kita lihat dengan model sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach dan Elly, sebagai berikut :



Sistem Pembelajaran Gerlach dan Elly

Prosedur pengembangan pembelajaran menurut Gerlach dan Elly dengan menggunakan pendekatan sistem dapat dijelaskan bahwa perumusan tujuan instruksional merupakan langkah pertama dalam merencanakan pembelajaran sebagai rumusan tingkah laku yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran. Langkah kedua adalah merinci materi pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Perlu juga dilakukan tes "entering behavoiur level" yaitu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk menentukan dari mana guru harus mengawali pembelajaran.

Tujuan, isi dan entery behaviour level menjadi dasar untuk menetapkan komponen pembelajaran yang lainnya, yaitu : menentukan strategi yang harus sesuai dengan karakteristik tujuan maupun materi yang diberikan juga termasuk mengatur dan mengelompokan siswa. Pengelompokan siswa diselaraskan dengan waktu yang tersedia, dan ruang belajar yang tersedia. Penentuan media yang akan digunakan merupakan langkah selanjutnya. Bagaimana siswa agar mampu menguasai materi sesuai tujuan, media apa yang cocok digunakan. apakah media cetak?, atau media elektronik? apakah media tersebut digunakan sebagai alat bantu bagi guru seperti OHP, TV, Slide Projector, Multimedia Projector, atau digunakan sepenuhnya oleh siswa dengan bimbingan guru seperti pembelajaran berbasis komputer (CAI dan CBI). Menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan, strategi, waktu yang tersedia, dan fasilitas pendukung lainnya. Seluruh kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penilaian terhadap penampilan (performance) siswa disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan, dari penilaian ini guru dapat menentukan umpan balik untuk melakukan revisi rencana dan pelaksanaan pembelajaran.

Pengkajian sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian integral dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Dengan demikian secara teoritis model tersebut menjadi dasar alasan mengapa kita perlu melakukan pemilihan terhadap media, agar memiliki kesesuaian dengan tujuan (spesification of objective), kesesuaian dengan isi (spesification of content), strategi pembelajaran (determination of strategy), dan waktu yang tersedia (alocation of time)

B. Alasan Praktis Pemilihan Media

Alasan praktis berkaitan dengan pertimbangan-pertimbangan dan alasan si pengguna seperti guru, dosen, instruktur mengapa menggunakan media dalam pembelajaran. Terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996:84) sebagai berikut :

a. Demonstration. Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk

mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain. Media berfungsi sebagai alat peraga pembelajaran, misalnya seorang dosen sedang menerangkan teknik mengoperasikan Overhead Projector (OHP), pada saat menjelaskannya menggunakan alat peraga berupa OHP, dengan cara mendemonstrasikan dosen tersebut menjelaskan, menunjukkan dan memperlihatkan cara-cara mengoperasikan OHP. Contoh lain, seorang guru kimia akan menjelaskan proses perubahan-perubahan zat dengan menggunakan gelas ukur, sebelum dilakukan praktikum, terlebih dahulu guru tersebut memperagakan bagaimana cara menggunakan gelas ukur dengan baik. Untuk lebih jelas, kita lihat contoh ketiga, seorang guru Biologi akan membelajarkan siswa tentang bentuk dan struktur sel dengan menggunakan Mikroskop, maka sebelum praktikum dimulai, sebelum siswa meletakan objek pada mikroskop untuk diamati maka guru tersebut menunjukan cara kerja Mikroskop sesuai dengan prosedur yang benar, cara ini akan memperlancar proses belajar dan menghindari resiko kerusakan pada alat praktikum yang digunakan. Beberapa alasan tersebut sering melandasi pengguna dalam menggunakan media yaitu bertujuan untuk mendemonstrasikan atau memperagakan sesuatu.

b. Familiarity. Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga dan biaya, sehingga secara terus menerus ia menggunakan media yang sama. Misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan media Over Head Projector (OHP) dan Over Head Transparancy (OHT, kebiasaan menggunakan media tersebut didasarkan atas alasan karena sudah akrab dan menguasai detil dari media tersebut, meski sebaiknya seorang guru lebih variatif dalam memilih media, dalam konsepnya tidak ada satu media yang sempurna, dalam arti kata tidak ada satu media yang sesuai dengan semua tujuan pembelajaran, sesuai dengan semua situasi dan sesuai dengan semua karakteristik siswa. Media yang baik adalah bersifat kontekstual sesuai dengan realitas kebutuhan belajar yang dihadapi siswa. Jika kita lihat pada contoh di atas, media OHP lebih tepat untuk mengajarkan konsep dan aspek-aspek kognitif, dapat digunakan dalam jumlah siswa maksimal 50 orang dengan ruangan yang tidak terlalu besar dan siswa cenderung pasif tidak dapat melibatkan secara optimal potensi mental, emosional dan motor skill , karena kontrol pembelajaran ada pada guru. Tentu saja OHP kurang tepat untuk mengajarkan keterampilan yang menuntut demonstrasi, praktek langsung yang lebih membuat siswa aktif secara fisik dan mental. Alasan familiarity tentu saja tidak selamanya tepat, jika tidak memperhatikan tujuannya. Meski demikian alasan ini cukup banyak terjadi dalam pembelajaran.

c. Clarity. Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit. Pada praktek pembelajaran, masih banyak guru tidak menggunakan media atau tanpa media, metode yang digunakan dengan ceramah (ekspository), cara seperti ini memang tidak merepotkan guru untuk menyiapkan media, cukup dengan menguasai materi, maka pembelajaran dapat berlangsung, namun apakah pembelajaran seperti ini akan berhasil? cara pembelajaran seperti ini cenderung akan mengakibatkan verbalistis, yaitu pesan yang disampaikan guru tidak sama dengan persepsi siswa, mengapa hal ini bisa terjadi? Karena informasi tidak bersifat konkrit, jika guru tidak mampu secara detil dan spesifik menjelaskan pesan pembelajaran, maka verbalistis akan terjadi. Misalnya seorang guru IPA di Sekolah Dasar sedang menjelaskan ciri-ciri mahluk hidup, diantaranya bahwa mahluk hidup dapat bernafas dengan insang dan paru-paru. Jika guru tidak cermat mengemas informasi dengan baik hanya berceramah saja maka siswa yang tidak pernah melihat bentuk paru-paru dan insang maka akan membayangkan bentuk-bentuk lain yang tidak sesuai dengan kenyataannya. Disinilah banyak pengguna media, memiliki alasan bahwa menggunakan media adalah untuk membuat informasi lebih jelas dan konkrit sesuai kenyataannya. Alasan ini lebih tepat dipilih guru dibanding dengan alasan kedua di atas.

d. Active Learning. Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu aspek yang harus diupayakan oleh guru dalam pembelajaran adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan cara ceramah, tanya jawab dan lain-lain namun diperlukan media untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Seperti pendapat Lesle J. Briggs (1979) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai "the physical means of conveying instructional content.......... book, films, videotapes, etc. Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Sedangkan mengenai efektifitas media, Brown (1970) menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas program belajar mengajar. Sebagai contoh seorang guru memanfaatkan teknologi komputer berupa CD interaktif untuk mengajarkan materi fisika. Dengan CD interaktif seorang siswa dapat lebih aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar, guru hanya mengamati, dan mereviu penguasaan materi oleh siswa. Cara seperti ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, terlebih kemasan program CD interaktif dengan multimedia menarik perhatian dan membuat pesan pembelajaran lebih lengkap dan jelas. Contoh lain dapat dilihat pada pelatihan Emotional Spiritual Question (ESQ), salah satu tujuan pelatihan ini adalah menumbuhkan seoptimal mungkin motivasi peserta untuk berbuat positif dengan spirit yang besar dan optimalisasi potensi individu, diantaranya dengan cara mengkaji proses dan kejadian

serta fenomena alam (ayat qauniyyah), untuk mewujudkan tujuan ini digunakan banyak visualisasi (media video) untuk memperlihatkan tayangan-tayangan yang mampu meningkatkan motivasi peserta, dan hasilnya secara empirik terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta.

Seperti yang dijelaskan di awal, bahwa keberadaan media dapat diperoleh dengan cara memanfaatkan yang sudah ada, baik media realia yaitu media alami yang tersedia di alam sekitar misalnya : gunung, sawah, air, berbagai jenis batuan, hewan, tumbuhan dan lain-lain. Media juga dapat diperoleh dengan cara pembelian.

Arif Sadiman (1996:85) mengemukakan beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan untuk membeli media, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

MEDIA

Apakah media yang dipilih itu relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	
Apakah disertai dengan buku manual (manual book) atau sumber informasi tentang media tersebut?	
Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut?	
Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba?	
Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli?	
Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan?	

Tabel di atas menunjukan beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan sebagai bahan penilaian terhadap media.

- Pertanyaan pertama mempermasalahkan tentang kesesuaian antara media dan tujuan, pertanyaan ini ditempatkan paling awal karena dasar pokok pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan. Jika tujuannya "siswa diharapkan mampu memahami konsep terjadinya hujan" maka didalam media tersebut dinyatakan secara eksplisit tujuan tersebut, selain itu isi media menggambarkan bagaimana proses terjadinya hujan.

- Pertanyaan kedua, mengingatkan bahwa media harus disertai dengan informasi petunjuk penggunaan media, yang disebut dengan manual book. Informasi ini penting karena pengguna tidak semuanya dapat langsung menggunakan media dengan benar. Beberapa media tertentu, misalnya media elektronik diperlukan juga informasi petunjuk pengoperasian dan cara pemeliharaan (maintenance). Sebagai contoh media OHP, LCD Projector dan kamera Foto / Video sering mengalami kerusakan, padahal belum lama dibeli, kerusakan sering terjadi pada lensa dan kerusakan mekanik, hal ini terjadi karena pengguna tidak mengetahui cara pemeliharaan media, misalnya : simpanlah media tersebut ditempat yang kering hindari kelembaban, gunakan silicon gel untuk menghindari jamur, dengan suhu tertentu dan alat-alat tersebut harus dinyalakan (dihangatkan) meskipun tidak dipakai minimal 5 menit dalam sehari. Petunjuk tersebut tertera dalam manual book, jika di cermati dan dilaksanakan maka media akan bertahan lama, tidak cepat rusak.

- Pertanyaan ketiga adalah Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut. Hal ini dilakukan jika sekolah akan mengadakan media dalam jumlah banyak sehingga membutuhkan biaya besar, untuk menghindari ketidak cocokan media tersebut, maka sebaiknya sekolah membentuk tim yang terdiri dari ahli media (media specialist) dan guru sebagai pengguna yang juga menguasai materi pelajaran (content specialist).Secara teknis, sebelum pembelian maka pihak sekolah mengambil beberapa sampel media untuk dikaji oleh tim ahli, diujicobakan dalam lingkup terbatas oleh pengguna (user) baik guru maupun siswa, temuan dari tim ahli tersebut akan dijadikan sebagai dasar jadi atau tidak pembelian media tersebut.

- Pertanyaan keempat adalah Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba? Sebaik-baik media adalah telah dilakukan validasi, sebab proses validasi dilakukan menggunakan prosedur ilmiah yang hasilnya tidak perlu diragukan lagi. Media yang dijual bebas di pasaran tidak semuanya hasil dari pengujian, akan lebih baik lagi kalau sudah dilakukan riset sebelumnya. Hal ini tentu saja untuk mengantisipasi point pertanyaan ke tiga di atas. Jika ternyata media itu sudah dilakukan uji validitas yang dibuktikan dengan data, informasi kalau perlu sertifikasi uji validitas, maka hal itu lebih baik, karena akan lebih efisien waktu, tenaga dan biaya, dari pada kita membentuk tim ahli, namun demikian kita harus mencermati dengan

teliti bagaimana mereka melakukan uji validitas tersebut apakah sudah sesuai dengan prosedur atau tidak.

- Pertanyaan kelima adalah Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli? Hal ini kaitannya dengan pertanyaan ketiga ketika pihak sekolah akan membentuk tim, proses pembentukan tim ini dilakukan jika media yang akan dibeli diperbolehkan untuk direviu. Jika ya, maka selanjutnya proses reviu dilakukan oleh tim atau hanya oleh guru sendiri.

- Pertanyaan Keenam adalah Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan? Pertanyaan tersebut menjadi penting, karena salah satu syarat uji validitas adalah menggunakan instrumen yang juga sudah valid. Instrumen yang sudah valid dan sudah dibakukan dapat digunakan oleh siapa saja, tidak harus melibatkan tim ahli lagi. Jika reviu dilakukan oleh sekelompok guru atau guru secara personal yang memiliki pemahaman terbatas tentang media tersebut, maka hasilnya tidak representatif untuk mengukur kevalidan media, maka dengan kemampuan yang terbatas menjadi tidak masalah jika menggunakan instrumen yang telah dibakukan. Mengapa instrumen tersebut dapat mengukur kevalidan media? Karena instrumen dihasilkan dari serangkaian kegiatan riset, dikaji oleh beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli khusus sesuai dengan karakteristik media tersebut, misalnya media internet, perlu juga dikaji oleh ahli information technologi (IT) yang hasilnya dapat berupa format instrumen penilaian media internet yang sudah vallid, dapat mereviu media lain asal masih berkaitan dengan internet.

Rangkuman

- Dasar pertimbangan dalam memilih media dapat di kaji dalam dua bagian yaitu alasan secara teoritis dan alasan secara praktis. Secara teoritis membahas bawa alasan guru melakukan pemilihan media karena secara teoritik media memiliki posisi penting sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran terdapat sejumlah komponen yaitu : tujuan, materi, strategi, media, dan evaluasi. Dengan demikian jelas bahwa media bagian dari sistem pembelajaran yang perlu dipilih kesesuaiannya dengan pembelajaran.

- Proses pemilihan media secara teoritis dapat merujuk pada Gerlach dan Elly dengan memperhatikan beberapa komponen. Pengkajian sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian integral dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Dengan memperhatikan

kesesuaian dengan tujuan (spesification of objective), kesesuaian dengan isi (spesification of content), strategi pembelajaran (determination of strategy), dan waktu yang tersedia (alocation of time)

- Secara praktis, terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996:84) sebagai berikut : Demonstration. Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain. Familiarity. Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga dan biaya, sehingga secara terus menerus ia menggunakan media yang sama. Clarity. Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit, sehingga banyak pengguna media, memiliki alasan bahwa menggunakan media adalah untuk membuat informasi lebih jelas dan konkrit sesuai kenyataannya. Active Learning. Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru, diantaranya adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan cara ceramah, tanya jawab dan lain-lain namun diperlukan media untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

- Arif Sadiman (1996:85) mengemukakan beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan untuk membeli media : Pertanyaan pertama mempertanyakan tentang kesesuaian antara media dan tujuan. Pertanyaan kedua, mengingatkan bahwa media harus disertai dengan informasi petunjuk penggunaan media, yang disebut dengan manual book. Informasi ini penting karena pengguna tidak semuanya dapat langsung menggunakan media dengan benar. Pertanyaan ketiga adalah Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut. Pertanyaan keempat adalah Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba? Sebaik-baik media adalah telah dilakukan validasi, sebab proses validasi dilakukan menggunakan prosedur ilmiah yang hasilnya tidak perlu diragukan lagi. Pertanyaan kelima adalah Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli? Pertanyaan Keenam adalah Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan?

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Contoh penggunaan media yang menggunakan konsep media by utilization adalah, kecuali…
   A. Menggunakan kertas bekas atau kardus untuk dibuat menjadi bentuk-bentuk geometri
   B. Memanfaatkan halaman sekolah untuk mata pelajaran Sain
   C. Membeli poster dan menyajikannya di kelas
   D. Mengamati struktur daun, siswa ditugaskan membawa berbagai jenis daun

2. Apa yang dimaksud dengan entery behaviour dalam pemilihan media?
   A. Menentukan kemampuan awal siswa
   B. Menganalisis kemampuan awal siswa
   C. Menentukan perilaku yang diharapkan
   D. Mengkaji karakteristik siswa

3. Manakah komponen di bawah ini yang tidak sesuai dengan konsep Gerlach dan Elly dalam perancangan sistem pembelajaran yang memperhatikan pemilihan media?
   A. Menentukan strategi pembelajaran
   B. Mengalokasikan waktu
   C. Mengalokasikan biaya
   D. Mengalokasikan ruang

4. Manakah contoh pererapan media yang bertujuan untuk mendemonstrasikan materi tertentu?
   A. Siswa menggunakan atribut perang untuk menghayati zaman perjuangan merebut kemerdekaan
   B. Siswa menggunakan OHP ketika memerankan tokoh guru.
   C. Guru SMK boga memperlihatkan cara menggunakan mixer dalam membuat kue
   D. Poster anti narkoba di pajang di lingkungan sekolah sebagai bentuk demonstrasi anti narkoba.

5. Media OHP cocok digunakan guru, jika situasi pembelajarannya sebagai berikut, kecuali…
   A. Jumlah siswa maksimal 50 orang
   B. Mengajarkan materi konseptual

C. Mengajarkan sebuah proses kerja sebuah perangkat keras.
D. Waktu yang tersedia terbatas

6. Verbalistis pesan pembelajaran akan terjadi jika guru hanya menggunakan informasi lisan saja, mengapa bisan terjadi verbalistis?
   A. Siswa belum mampu berfikir secara abstrak
   B. Informasi guru tidak spesifik dan tidak disertai contoh
   C. Media tidak digunakan
   D. Waktu pembelajaran terbatas

7. Informasi apa saja yang biasa ada pada sebuah manual book media pembelajaran.
   A. Daftar harga media
   B. Cara mengoperasikan
   C. Cara menggunakan
   D. Cara memelihara

8. Uji validitas media dapat dilakukan dengan prosedur ilmiah, manakah prosedur yang kurang tepat?
   A. Uji coba terbatas dan luas
   B. Uji terhadap keterbacaan media (media literacy)
   C. Uji respon pemakai (user response)
   D. Uji kesesuaian dengan kebijakan

9. Apakah tugas content specialist dalam mereview media?
   A. Menganalisis kesesuaian media dengan kaidah pembelajaran
   B. Menganalisis kesesuaian penggunaan bahasa
   C. Menganalisis kesesuaian dengan tujuan dan materi
   D. Menganalisis media dengan biaya yang dimiliki

10. Siapakah tokoh media yang menyatakan bahwa media sebagai “the physical means of conveying instructional content...book, films, videotapes, etc.
   A. Gerlach dan Elly
   B. Brown
   C. Briggs
   D. Robert Gagne

Kunci Jawaban

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. A
2. B
3. C
4. C
5. C
6. D
7. D
8. D
9. C
10. C

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali
80% - 89% = Baik
70% - 79% = Cukup
< 70% = Kurang

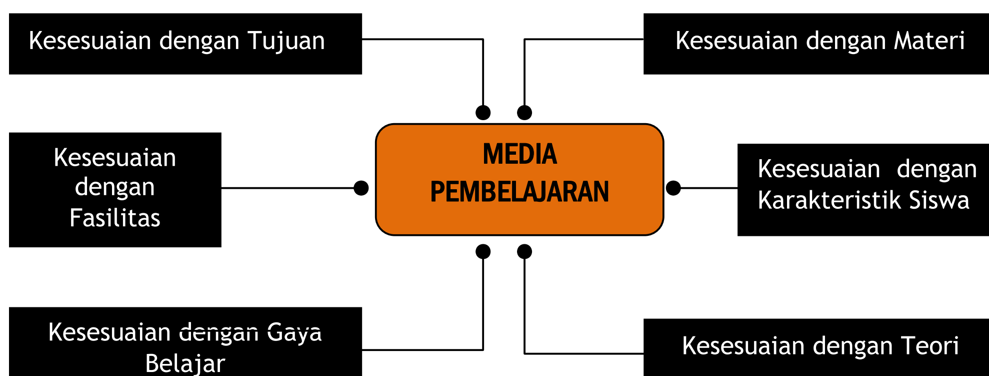
Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

KRITERIA PEMILIHAN MEDIA

A. Kriteria Umum Pemilihan Media

Pada kegiatan belajar 1 telah dijelaskan beberapa pertimbangan mengapa orang melakukan pemilihan media. Secara singkat dapat dikatakan bahwa dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. Mc. M. Connel (1974) dengan tegas mengatakan “if the medium fits use it” artinya jika media sesuai maka gunakanlah. Dengan demikian cukup sederhana bukan? Namun demikian dalam aplikasinya tidak sesederhana itu, diperlukan satu pengkajian yang mendalam untuk sampai pada ketepatan dalam memilih media. Pertanyaan mendasar kemudian adalah untuk memperoleh kesesuaian tersebut, apakah yang menjadi indikator atau kriterianya? Jawaban atas pertanyaan tersebut tidaklah mudah, namun diperlukan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kesesuaian media. Diantara faktor yang perlu diperhatikan diantaranya : tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung, dan lain-lain.

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kriteria umum sebagai berikut:



1. Kesesuaian dengan Tujuan (instructional goals). Perlu di kaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, dkk apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006), kriteri pemilihan media didasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan terutama indikator. Sebagai contoh lihatlah penggalan rencana pelaksanan pembelajaran (RPP) berikut ini yang diambil dari kurikulum 2006.

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Kelas : X
Semester : 1
Standar Kompetensi : Menggunakan sistem operasi (operating system) untuk manajemen file dan periferal

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian	Media yang dipilih
Melakukan operasi dasar komputer menggunakan OS	Peran OS dalam komputer	§ Mencermati prosedur menghidupkan serta mematikan komputer § Mengikuti penjelasan peran OS pada program komputer § Mengamati secara teliti perintah-perintah OS yang ada	§ Mendemonstrasikan prosedur baku menghidupkan dan mematikan komputer § Menunjukan posisi OS dan program aplikasi yang terpasang § Mendeskripsikan perintah OS yang terpasang § Mengelola program aplikasi yang sedang berjalan	Komputer dan software sistem operasi

§ Secara eksplisit tujuan pembelajaran akan ditemukan dalam rencana pembelajaran seperti di atas. Dari kolom di atas, dapat kita cermati jika sebuah pembelajaran TIK akan dilaksanakan dengan indikator sepert tampak di atas, maka indikator media yang sesuai adalah apa yang dibutuhkan dalam indikator, jika indikatornya adalah Mencermati prosedur menghidupkan serta mematikan komputer, mengikuti penjelasan peran OS pada program komputer, mengamati secara teliti perintah-perintah OS yang ada. Maka media yang tepat adalah seperangkat hardware komputer dan satu CD sofware Operating system.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauhmana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut. Contohnya dapat dilihat pada kolom kriteria dua di atas. Di sana tertera dengan jelas materi pembelajaran, misalnya "Peran OS dalam komputer" dengan demikian media yang dinggap tepat adalah sesuai dengan materi yang diajarkan, jika pokok materinya itu maka komputer merupakan media yang dianggap paling tepat.
3. Kesesuaian dengan Karakteristik Pebelajar atau siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan. Terdapat media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain. Misalnya, seorang guru tidak akan menggunakan media video atau film walaupun media tersebut secara umum dipandang baik apabila akan diajarkan pada siswa yang memiliki gangguan pada indra penglihatannya. Demikian juga untuk media audio untuk siswa yang mengalami gangguan pendengaran. Dengan demikian pemilihan media harus melihat kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indra yang dimilikinya. Selain pertimbangan tersebut perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal siswa, budaya maupun kebiasaan siswa. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.
4. Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paing bagus, namun didasarkan atas teori yang di angkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata. Melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar siswa. Bobbi DePorter (1999:117) dalam buku "Quantum Learning" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu : tipe visual, auditorial dan kinestetik. Siswa yang memiliki tipe visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, Video, Grafis dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Untuk mengidentifikasi tipe auditorial ini dapat dilihat dari kebiasaan belajarnya, misalnya : berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, senang membaca keras dan mendengarkannya, merasa kesulitan dalam menulis namun memiliki kecerdasan dalam berbicara, belajar dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan. Ciri-ciri tipe ini diantaranya : berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk memperoleh perhatian dari orang lain, belajar melalui manipulasi dan praktek, belajar dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari telunjuk ketika membaca dan lain-lain.
6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, tentu saja guru tersebut harus mengalokasikan waktu yang tepat sesuai dengan jam tayang dalam TV edu tersebut. Media juga terkait dengan user atau penggunannya dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia, begitu halnya dengan fasilitas lainnya, misalnya sekolah disebuah desa terpencil membeli perangkat komputer untuk mata pelajaran TIK, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena ternyata di sekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.

B. Kriteria Khusus Pemilihan Media

Erickson (1993) memberi saran dalam mengembangkan kriteria pemilihan media. Pemilihan media dilakukan dengan memperhatikan sudah atau belumnya kita mempertimbangkan beberapa hal dari media tersebut hubungannya dengan kegunaan (utility), ketepatannya untuk siswa, foramt yang digunakannya, dan standar-standar yang yang ada. Format ini dapat juga digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat, seberapa besar ketepatannya. Untuk lengkapnya dapat Anda cobakan dengan melihat tabel berikut ini:

NO	PERTANYAAN	Ket
1	Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?	☐
2	Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?	☐
3	Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran?	☐
4	Bagaimana format penyajiannya diatur? Apakah memenuhi tata urutan yang teratur?	☐
5	Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan authentik?	☐
6	Apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas?	☐
7	Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar?	☐
8	Apakah penyajiannya objektif?	☐
9	Apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?	☐
10	Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?	☐

Kriteria Pemilihan Media (Ericson, 1993)

Tabel di atas menunjukan cara dalam memilih media dengan memperhatikan aspek-aspek yang dipertanyakan di atas, dalam kata lain medianya sudah tersedia dan kita tinggal melakukan pemilihan dengan cermat.

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.

Access

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diijinkan untuk menggunakannya? Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tapi juga guru, dan yang lebih penting untuk murid. Murid harus memperoleh akses. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut.

Cost

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek menfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

Technology

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai?

Interactivity

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Jadikan media itu sebagai alat bantu siswa dalam beraktivitas, misalnya puzzel untuk anak SD/MI, siswa dapat menggunakannya sendiri, menyusun gambar hingga lengkap, flash card dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua siswa terlibat baik secara fisik, intelektual maupun mental.

Organization

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?

Novelty

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Diantara media yang relatif baru adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet.

Rangkuman

- Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu : (1) Kesesuaian dengan Tujuan (instructional goals). Perlu di kaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. (2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. (3) Kesesuaian dengan Karakteristik Pebelajar atau siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. (4) Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paing bagus, namun didasarkan atas teori yang di angkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. (6) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Bobbi DePorter (1999:117) dalam buku "Quantum Learning" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu: tipe visual, auditorial dan kinestetik. (7) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagusnya sebuah media, apa bila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

- Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Dasar pertimbangan utama dalam pemilihan media seperti yang dijelaskan Mc. M. Connel (1974) adalah….
   A. Sesuai dengan karakteristik siswa
   B. Sesuai dengan alokasi waktu
   C. Sesuai dengan tujuan
   D. Sesuai dengan kebiasaan guru

2. Manakah yang tidak termasuk indikator pemilihan media yang tepat….
   A. Kesesuaian dengan tujuan
   B. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
   C. Kesesuaian dengan teori
   D. Kesesuaian dengan kebiasaan pengguna

3. Dalam praktek pembelajaran, dari mana kita dapat mengetahui tujuan untuk disesuaikan dengan media?
   A. Pada buku ajar
   B. Pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
   C. Dari minat siswa
   D. Dari hasil pembicaraan dengan guru lain

4. Mengkaji karakteristik siswa penting dilakukan dalam pemilihan media, diantaranya untuk menentukan..
   A. Instrumen penilaian
   B. Minat siswa terhadap media
   C. Entry behaviour level
   D. Daya serap siswa terhadap pelajaran

5. Ada beberapa perilaku siswa seperti : berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk memperoleh perhatian dari orang lain, belajar melalui manipulasi dan praktek, dll. Dilihat dari gaya belajar termasuk...
   A. Auditif
   B. Kinestetik
   C. Auditorial
   D. Campuran

6. Erickson (1993) memberi saran dalam mengembangkan kriteria pemilihan media dalam bentuk chek list kecuali...
   A. Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?
   B. Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran?
   C. Apakah biaya yang dibutuhkan mencukupi?
   D. Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan authentik?

7. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Ungkapan ini adalah salah satu point dalam pemilihan media model ACTION, yaitu termasuk dalam...
   A. Acces
   B. Cost
   C. Technology
   D. Novelty

8. Uji validasi media dapat dilakukan dengan cara..
   A. Uji coba terbatas dan luas
   B. Reviu oleh fakar media
   C. Pengumpulan dan pengolahan data responden
   D. Interest guru menggunakan media

9. Media harus memenuhi standar kualitas teknis, diantaranya bercirikan...
   A. Mudah digunakan
   B. Sesuai dengan tujuan
   C. Sesuai dengan karakteristik materi
   D. Dari segi bahasa sesuai, gambar tajam, suara jelas

10. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, namun ternyata sinyal TV tidak mendukung, berarti tidak memperhatikan aspek...
    A. Fasilitas pendukung
    B. Kualitas teknis
    C. Kemutakhiran media
    D. Biaya

KUNCI JAWABAN

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. C
2. D
3. B
4. C
5. B
6. C
7. D
8. D
9. D
10. A

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100% = Baik Sekali
80% - 89% = Baik
70% - 79% = Cukup
< 70% = Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Penggunaan Media Berdasarkan Tempat

Pembelajaran adalah satu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak selalu identik dengan situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran gurupun dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya e-learning, pembelajaran individual dengan CD interaktif, video interaktif dan lain-lain. Berdasarkan tempat penggunannya, terdapat beberapa teknik penggunaan media pembelajaran, yaitu :

1. Penggunaan media di kelas. Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemenfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, ialah tujuan, materi dan strategi pembelajaran. Yang terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana guru dan siswa hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (face to face). Tentu saja media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan siswa dan guru untuk menggunakannya, dan tidak membahayakan bagi penggunannya. Dalam kontesk ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan (user friendly).

2. Penggunaan media di luar kelas

Seperti yang telah disinggung di atas, terdapat media yang penggunaannya di luar situasi kelas. Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram, simaklah penjelasannya berikut ini.

a. Penggunaan media tidak terprogram

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada dimasyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh guru atau sekolah. Pembuat media mendistribusikan program media tersebut di masyarakat, baik dengan cara diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebas dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pemakai media dalam menggunakannya menurut kebutuhan masing-masing. Biasanya mereka menggunakannya secara perorangan. Dalam menggunakan media ini mereka tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Sehingga penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, misalnya di toko buku, supermarket, pameran pendidikan, dan lain-lain. Sebagai contoh jenis penggunaan media seperti ini ialah :

- Penggunaan kaset pelajaran bahasa Inggris
  Kita dapat menjumpai di toko di sekitar tempat tinggal kita manyak dijual kaset pelajaran bahasa Inggris yang dibuat untuk melengkapi buku-buku pelajaran bahasa Inggris tertentu. Orang yang merasa memerlukan program tersebut dapat membelinya secara bebas. Tidak hanya siswa sekolah tapi juga orang tua atau masyarakat umum. Menggunakannyapun secara bebas juga, artinya kaset itu dapat digunakan kapan saja, dimana saja dan untuk kepentingan apa saja semuanya tergantung kepada pemilik kaset itu sendiri. Tidak ada orang yang ikut mengaturnya. Hasil yang dicapainyapun tergantung pada orang itu sendiri secar perorangan. Dalam istilah media konsep ini disebut media as a tools, media yang berfungsi sebagai alat untuk mempelajari materi tertentu.
- Penggunaan siaran radio untuk pendidikan
  Pada saat ini banyak siaran radio atau televisi yang bersifat pendidikan. Program-program itu disiarkan dengan maksud untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan

tertentu. Misalnya siaran pelajaran bahasa Inggris, Matematika, Bahasa Indonesia dan lain-lain. Penggunaan program itu kebanyakan tidak dikontrol oleh penyelenggara siaran. Program tersebut disiarkan dengan harapan didengarkan dan dimanfaatkan oleh orang. Dalam hal ini penyelenggara siaran tidak mengatur bagaimana program itu didengarkan dan dimanfaatkan. Penyelengara siaran juga tidak mengevaluasi hasil penggunaan program tersebut. Artinya penyelenggara siaran tidak menilai sampai seberapa jauh pesan yang telah disampaikan kepada pendengar itu dapat diterima oleh pendengar dan apa pengaruhnya terhadap kemampuan keterampilan dan sikap pendengar. Penggunaan media ini bersifat terbuka, siapapun dapat menggunakannya selain siswa juga yang lainnya.

b. Penggunaan Media Secara Terprogram

Penggunaan media secara terprogram adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematik untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (audience) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu.

Biasanya siswa diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pimpinan kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Kemudian mereka dapat belajar dari media tersebut secara berkelompok atau secara perorangan.

Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi baik dalam diskusi maupun dalam bekerjasama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman atau penyelesaian tugas-tugas tertentu. Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan alat evaluasi tersebut. Pelaksanaan evaluasi dilatur oleh para tutor menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program. Berikut ini beberapa contoh penggunaan media secara terprogram:

- Penggunaan radio di SLTP Terbuka

  Penggunaan radio sebagai media pembelajaran di laksanakan di luar kelas, sesuai dengan karakteristik SLTP terbuka yaitu sebagian besar belajar menggunakan bahan berupa modul, belajar di mana saja saat mereka bekerja atau bermain. Tatap muka porsinya hanya sedikit yaitu pada saat di sekolah induk dan di tempat kegiatan belajar (TKB). Modul-modul yang diberikan kepada mereka bersifat modul integrated yaitu menggabungkan antara bahan cetak dengan media berupa kaset, siaran radio, sound slide, video dan lain-lain. Begitu halnya pada saat siswa menggunakan siaran radio pendidikan, mereka mendengar dan menyimak siaran radio pendidikan disesuaikan dengan bahan cetaknya, yang disertai dengan penugasan dan evaluasi belajar, dengan

demikian jelas bahwa penggunaan media siaran radio tersebut terprogram yang disesuaikan dengan tujuan dan kurikulum.

- Penggunaan E-Learning di beberapa sekolah di Indonesia
  E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer, siswa dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram siswa dapat mengkases berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencari data (search enggine). Secara bebas siswa dapat mencari bahan dan informasi sesuai dengan minat masing-masing tanpa adanya intervensi dari siapapun. Sebagian besar komputer juga sering dimanfaatkan untuk hiburan seperti bermain games, namun demikian hal tersebut tidak dapat di hindari sebab penggunaan media elektronik terutama internet bebas digunakan.

Internet juga dapat digunakan secara terprogram, salah satunya dengan program e-learning. Pada program ini sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/web e-learning yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif. Kegiatan siswa dalam mengakses bahan belajar melalui e-lerning dapat dideteksi apa yang mereka pelajari, bagaimana progresnya, bagaimana kemajuann belajarnya, berapa skor hasil belajarnya dan lain-lain. Di Indonesia pada umumnya masih bersifat blended e-lerning, yaitu e-learning bukan alat pembelajaran utama melainkan sebagai bahan dan alat pelengkap dari pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan kontrol guru di kelas masih tetap dominan, siswa belum secara totalitas menggunakan internet sebagai sistem pembelajarannya. Internet baru berfungsi sebagai suplemen dan belum sebagai komplemen atau pengganti PBM konvensional.

B. Variasi Penggunaan Media

Dilihat dari varisi penggunaannya, media dapat digunakan baik secara perorangan, kelompok atau siswa dalam jumlah yang sangat banyak (massal).

- Media dapat digunakan secara perorangan
  Media dapat digunakan oleh seseorang sendirian saja atau istilahnya individual learning, banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas (manual book) sehingga orang dapat menggunakannya secara mendiri. Artinya orang itu tidak bertanya kepada orang lain tentang bagaimana cara menggunakannya, alat apa yang diperlukan, dan bagaimana mengetahui bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Buku petunjuk itu biasanya mengandung keterangan tentang tujuan pembelajaran yang akan

dicapai, garis besar isi, urutan cara mempelajarinya, komponen-komponen media itu, alat yang diperlukan untuk menggunakannya dan alat evaluasi yang biasanya terdiri dari soal tes. Bila dalam suatu ruangan ada beberapa orang yang belajar menggunakan media secara perorangan sebaiknya measing-masing menempati tempat khusus (karel) sehingga tidak saling menganggu. Karel ialah meja belajar yang disekat-sekat menjadi bangian kecil yang hanya cukup untuk duduk seorang. Tiap karel dilengkapi dengan perlengkapan media seperti tape recorder, proyektor film bingkai, earphone, layar kecil dan sebagainya.

- Media dapat digunakan secara berkelompok

  Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang cukup banyak (big group) atau bersifat kelompok. Kelompok itu dapat berupa kelompok kecil dengan anggota 2 sampai 8 orang. Atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 sampai dengan 40 orang. Media yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok juga memerlukan buku petunjuk. Buku petunjuk ini biasanya ditujukan kepada pimpinan kelompok tutor atau guru. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok ialah bahwa kelompok itu dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari. Diskusi dapat dilakukan baik sebelum maupun sesudah mereka menggunakan media itu. Media yang digunakan secara berkelompok harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu :

  a. Suara yang disajikan oleh media itu harus cukup keras sehingga semua anggota kelompok dapat mendengarnya.
  b. Gambar atau tulisan dalam media tersebut harus cukup besar sehingga dapat dilihat oleh semua anggota kelompok itu.
  c. Perlu alat penyaji yang dapat memperkeras suara (amlifier) dan membesarkan gambar (proyektor).

- Media yang digunakan secara masal

  Orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan dapat menggunakan media tersebut secara bersama-sama. Media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televisi, atau digunakan dalam ruang yang besar seperti film 35 mm. Untuk memudahkan orang yang belajar dengan menggunakan media seperti ini sebaiknya kepada para peserta diberikan bahan tercetak sebelumnya. Bahan tercetak tersebut setidaknya harus memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, garis besar isi, petunjuk tindak lanjut, dan bahan sumber lain yang dapat dipelajari untuk memperdalam pemahaman. Bahan cetakan ini diberikan jauh sebelum saat penggunaan media dilakukan. Dengan demikian para peserta dapat menyiapkan diri dalam mengikuti program media tersebut.

Media yang digunakan secara masal diantaranya televisi edukasi yang disingkat "TVe" yang diluncurkan oleh Pusat Teknologi Komunikasi (PUSTEKKOM) Depdiknas. TVe dirancang untuk memenuhi kebutuhan akan siaran yang bernuansa pendidikan dan pembelajaran, sehingga program-program yang diluncurkan sarat dengan pengetahuan, keterampilan serta mendidikan tentang nilai-nilai yang positif. Media ini bersifat masal karena disiarkan ke seluruh Indonesia seperti halnya televisi-televisi suasta yang lainnya. Pada jam-jam tertentu siswa dapat mempelajari berbagai materi pelajaran seperti : Matematika, Fisika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan lain-lain.

Latihan

Media yang terdapat disekitar kita memiliki berbagai macam dan ragam, pada BAGIAN sebelumnya Anda telah mengetahui berbagai jenis media pembelajaran yang ada di masyarakat. Cobalah Anda membuat identifikasi media-media yang telah Anda kuasi berdasarkan tempat penggunannya dan juga berdasarkan variasi penggunaan. Untuk memudahkan, buatlah dalam bentuk matrik berikut ini :

IDENTIFIKASI MEDIA BERDASARKAN PENGGUNANNYA

MEDIA	Kelas	DI Luar Kelas	Terprogram	Tidak Terprogram	Individual	Kelompok	massal
1							
2							
3							

Petunjuk Latihan

Untuk menjawab latihan tersebut dengan benar, ikutilah beberapa petunjuk latihan berikut ini :

- Cara menjawab latihan tersebut terlebih dahulu Anda harus mengidentifikasi atau menuliskan sebanyak mungkin jenis media yang Anda ketahui, misalnya OHP, Slide, dan sebagainya.
- Kemudian untuk mengisinya Anda bubuhkan saja pada kolom tersebut tanda (ü) sesuai kategorinya, dan bubuhkan tanda (X) untuk media yang tidak sesuai dengan kategori di atas.

- Untuk dapat menjawab dengn baik, setiap jenis media tersebut lihatlah bagaimana media tersebut digunakan, lihat juga karakteristiknya. Misalnya televisi adalah media yang termasuk media dapat digunakan di kelas, di luar kelas, dan bersifat masal.

Rangkuman

- Berdasarkan tempat penggunannya, terdapat beberapa teknik penggunaan media pembelajaran, yaitu : (1) Penggunaan media di kelas. Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. (2) Penggunaan media di luar kelas. Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

- Berdasarkan Variasi Penggunaannya, media dapat digunakan secara perorangan, kelompok atau massal. (a) secara perorangan / individual learning, media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas (manual book) sehingga orang dapat menggunakannya secara mendiri. (b) media dapat digunakan secara berkelompok, dalam hal ini pembelajaran dapat berlangsung secara kelompok. (c) media yang digunakan secara masal, media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televisi, atau digunakan dalam ruang yang besar seperti film 35 mm.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Berdasarkan tempatnya media dapat digunakan di…
   a. kelas dan di luar kelas
   b. sekolah dan luar sekolah
   c. ruangan dan di luar ruangan
   d. nyata dan maya

2. Penggunaan media harus disesuaikan dengan konsep pembelajaran, artinya dapat digunakan…, kecuali
   a. di mana saja
   b. selalu dalam situasi kelas
   c. di dalam maupun di luar kelas
   d. dengan guru atau tanpa guru

3. Salah satu karakteristik media yang digunakan dalam situasi kelas adalah…
   a. menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar
   b. sesuai dengan minat siswa
   c. digunakan secara bebas
   d. disesuaikan dengan kemampuan guru untuk menggunakan media tersebut

4. Salah satu karakteristik media yang digunakan di luar situasi kelas adalah…
   a. tidak secara langsung dikendalikan oleh guru
   b. murah dan terjangkau oleh siswa
   c. diberikan penugasan dan evaluasi oleh guru
   d. waktu penggunaanya sesuai jam belajar

5. Manakah contoh berikut yang tidak mengambarkan penggunaan media secara tidak terprogram!
   a. siswa menyimak percakapan bahasa Inggris di TVRI
   b. si Andi belajar Fisika dari CD yang dibelinya di toko buku
   c. siswa merangkum isi dialog dari kaset yang ditugaskan guru
   d. siswa mencari informasi di internet

6. Apa keuntungan penggunaan media secara tidak terprogram?
   a. guru tidak harus repot untuk mengontrol siswanya
   b. lebih banyak materi pelajaran yang tersampaikan
   c. waktu belajar siswa lebih banyak
   d. siswa belajar berdasarkan minat

7. Manfaat media yang terkontrol adalah…
   a. Membantu mempermudah tugas guru
   b. digunakan dalam kegiatan yang diatur secara sistematik untuk mencapai tujuan
   c. mempermudah pencapai hasil belajar siswa
   d. siswa tidak harus memiliki sendiri

8. Manakah yang tidak termasuk contoh media yang digunakan secara terkontrol
   a. radio pendidikan untuk SMP terbuka
   b. radio siaran olah raga dan budaya
   c. siswa belajar dengan e-learning
   d. siswa melengkapi informasi modul dari Tve

9. Blended laerning adalah pembelajaran yang bersifat…
   a. pencampuran antara bahan cetak dengan elektronik
   b. penggabungan beberapa media
   c. menggunakan e-learning
   d. gabungan media konvensional dan modern

10. Salah satu ciri media yang digunakan secara perseorangan (individual learning) adalah…
   a. dilengkapi dengan manual book
   b. tempat penggunaanya di luar sekolah
   c. waktu penggunaannya di luar jam sekolah
   d. selalu ada penugasan individual

Kunci Jawaban

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokan pilihan jawaban Anda denan kunci jawaban di bawah ini :

1. A
2. A
3. A
4. A
5. C
6. D
7. C
8. B
9. B
10. A

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:
90% - 100% = Baik Sekali
80% - 89% = Baik
70% - 79% = Cukup
< 70% = Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

MODUL 6

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (joyfull learning), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti plastisin, media balok bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, amat membantu siswa dalam belajar, seperti belajar berhitung, membaca dan memperkaya pengetahuan. Program permainan (games) pada komputer banyak yang berisi tentang pembelajaran yang dikemas sangat menyenangkan buat siswa, sehingga siswa seolah tidak merasa sedang belajar.

Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilaih peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran.

Contohnya Di dalam kurikulum IPA-SD/MI 2006, konsep hewan dan benda diajarkan pada kelas III sebagai awal siswa menerima pelajaran IPA secara tersendiri. Untuk memperoleh gambaran tentang konsep hewan dan benda diberikan materi tentang empat konsep, konsep kongkrit, konsep abstrak, konsep dengan atribut kritis abstrak, dan konsep yang berdasarkan prinsip. Konsep hewan diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu mengenali hewan liar dan hewan peliharaan serta mampu mengelompokkan hewan berdasarkan cara berkembang biaknya dari informasi dan hasil pengamatan (Diknas, 2006). Kegiatan belajar mengajar ditekankan pada aktivitas siswa dengan melakukan pengamatan terhadap hewan yang terdapat di lingkungan siswa. Hewan peliharaan dan hewan liar dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar bagi siswa SD/MI dengan mengamati cara hidup, cara berkembang biak, dan tempat hidup. Konsep benda diajarkan dengan tujuan, agar siswa mampu mengenal sifat-sifat benda padat, benda cair, dan benda gas. Dari tujuan tersebut dirancang kegiatan pembelajaran memberikan aktivitas siswa melakukan percobaan sederhana untuk mengenal sifat benda padat, cair, dan gas. Melalui

percobaan ini tentu saja siswa memerlukan bahan dan alat berupa sumber belajar baik yang naya maupun buatan untuk memahami konsep benda dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh lainnya apabila Anda ingin menjelaskan tentang seekor binatang yang disebut gajah kepada siswa SD/MI kelas awal. Atau anda ingin menjelaskan tentang kereta api kepada murid anda yang berada di Kalimantan, Irian, atau di tempat lain yang tidak ada kereta api. Atau anda ingin menjelaskan tentang apa itu pasar terapung, tentu saja diperlukan media sehingga persepesi siswa dengan objek sebenarnya adalah sama.

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (behaviour change) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Semua aspek tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media. Dengan demikian, pelajarilah bagian ini dengan cermat sehingga Anda mampu merancang media dengan baik sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan mutu pembelajara.

Setelah menyelesaikan bagian ini, Anda diharapkan mampu menjelaskan bagaimana sistematika dan komponen-komponen dalam perencanaan media serta mampu membuat naskah media. Secara khusus, Anda diharapkan dapat :

- Mengidentifikasi langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran.
- Dapat membuat naskah media pembelajaran

Dengan menguasai tujuan tersebut, Anda akan dapat mengetahui aspek-aspek dalam perencanaan media pembelajaran, serta penjelaskan setiap aspek dalam perencanaan media pembelajaran, berbagai format naskah media seta bagaimana membuat naskah media. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka bagian ini di bagi menjadi beberapa kegiatan belajar, sebagai berikut.

- Kegiatan Belajar 1 : Langkah-langkah pengembangan media edia
- Kegiatan Belajar 2 : Teknik Penulisan Naskah Media

Untuk keberhasilan Anda dalam mempelajari bagian ini, ikutilah semua petunjuk dengan cermat, Bacalah uraian berulang-ulang, cari contoh lainnya yang serupa, kerjakan latihan dengan disiplin dan bacalah rangkuman sebelum mengerjakan tes formatif. Keberhasilan mempelajari bagian ini terletak dari kedisiplinan Anda dalam mempelajari bagian ini dan diharapkan berangsur-angsur kemandirian dalam belajar dapat anda miliki.

LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MEDIA

A. Hakikat Pengembangan Media

Dilihat dari pengadaannya media dapat menggunakan yang sudah ada yang dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan kita dapat langsung menggunakannya, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat membuat media sendiri sesuai dengan kebutuhan. Disinilah diperlukannya perencanaan, jika kita memiliki media dengan cara membeli yang sudah ada, kegiatan perencanaan media tidak terlalu banyak dilakukan, cukup dengan mencocokan materi yang akan diajarkan dengan media yang tersedia. Berbeda halnya jika kita membuat media sendiri berdasarkan kebutuhan, dalam hal ini diperlukan analisis terhadap berbagai aspek, sehingga pas dengan kebutuhan.

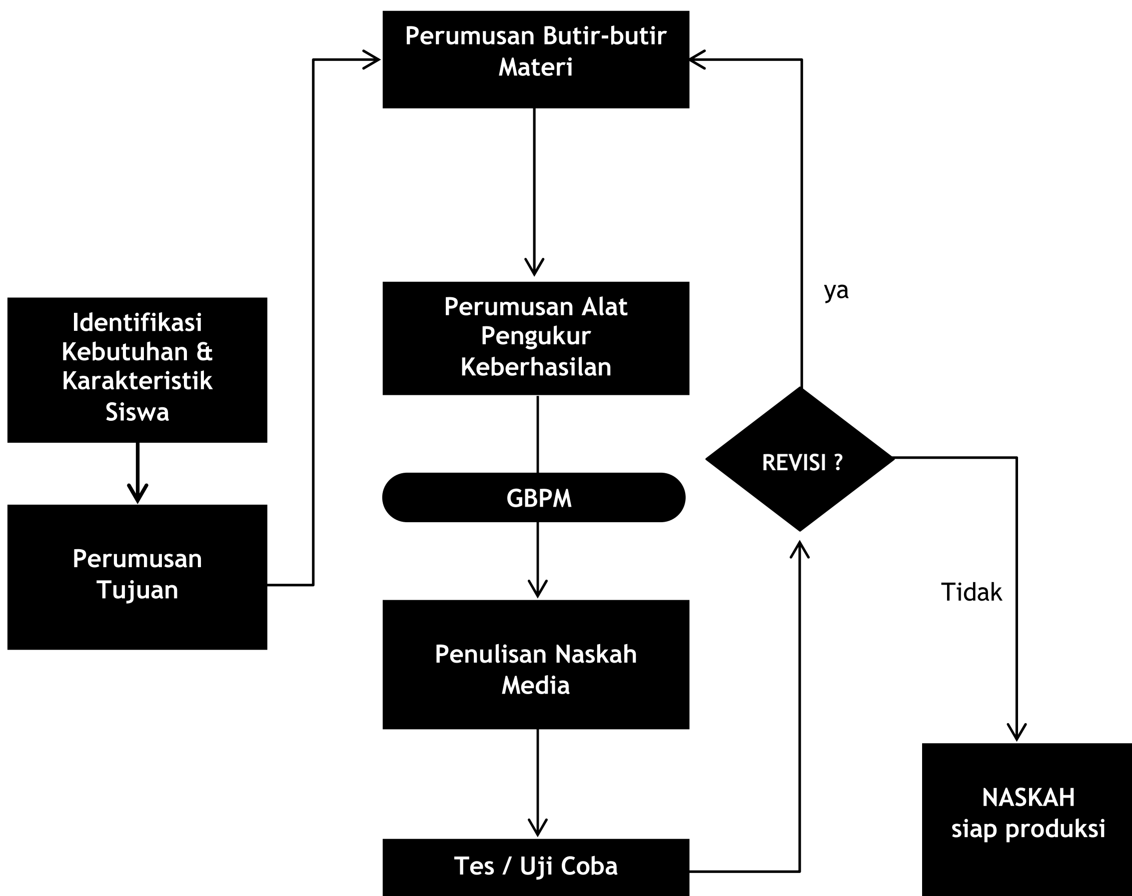
Bila kita akan membuat program media pembelajaran kita diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan itu ada beberapa pertanyaan yang perlu kita jawab. Pertama kita perlu bertanya mengapa kita ingin membuat program media itu? Apakah pembuatan media tersebut ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran tertentu untuk mencapai tujuan tertenu pula? Untuk siapakah program media tersebut kita buat? Untuk orang dewasakah, anak-anak, mahasiwakah, siswa Sekolah/Madrasahkah atau masyarakat pada umumnya? Kalau kita sudah mengetahui siapa sasaran kita, pertanyaan kita belum selesi, masih perlu ditanyakan bagaimana karakteristik sasaran siswa tersebut? Betulkan media yang kita buat tersebut betul-betul dibutuhkan oleh mereka? Perubahan perilaku apa yang diharapkan akan terjadi pada diri siswa setelah menggunakan media tersebut? Sebaliknya jika siswa tidak menggunakan media tersebut apakah akan terjadi kerugian secara intelektual? Kita perlu juga memikirkan materi apa yang perlu disajikan melalui media itu supaya pada diri siswa terjadi perubahan perilaku yang nyata sesuai harapan.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak hanya menjadi pemikiran dan ide-ide semata, namun harus ditindak lanjuti dengan cara menuliskannya sehingga akan terwujud sebuah dokumen perencanaan media. Jadi hakikat perencanaan tidak cukup dengan niat dan ide cemerlang dalam membuat media, namun perlu dipersiapkan dalam bentuk naskah perencanaan media.

B. Langkah-langkah Pengembangan Media

Apakah langkah-langkah dalam perencanaan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut : (1). Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Perumusan tujuan instruksional *(instructional objective)*, (3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (4) menuliskan naskah media, (5) merumuskan instrumen dan tes dan revisi. Untuk lebih jelasnya, lihatlah pada flow chart berikut ini.

Prosedur Pengembangan Media



Penjelasan :

1. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan *(need),* apakah kebutuhan itu? Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di dalamnya terdapat kesenjangan (gap). Kesenjangan adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Jika yang kita inginkan siswa menguasai 1500 kosa kata bahasa Inggris, sedangkan siswa hanya menguasai 800 kata, maka terjadi kesenjangan 700 kata lagi. Dalam hal ini dibutuhkan sebuah pembelajaran bagaimana meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata sehingga sampai pada target 1500 kata.

Contoh lain misalnya pada Siswa SD/MI, mereka diharapkan memiliki keterampilan dalam membaca, menulis dan berhitung. Ternyata dalam kenyataannya mereka baru dapat mambaca saja, sehingga kebutuhannya adalah bagaimana supaya mereka bisa menulis dan berhitung. Begitu halnya jika siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menjumlahkan, mengalikan dan membagi, namun ternyata mereka baru bisa menjumlahkan saja. Dengan demikian kebutuhnnya adalah meningkatkan kemampuan mengalikan dan membagi. Tidak hanya pada pengetahuan dan keterampilan, pada aspek sikap juga sering terjadi kesenjangan yang mendorong kebutuhan. Misalnya siswa SD/MI diharapkan sudah berperilaku hidup sehat dengan rajin menggosok gigi, membuang sampah pada tempatnya, mandi dua kali sehari, selalu berpakaian rapi dan tidak jajan sembarangan. Namun dalam kenyataannya tidak sesuai dengan harapan, dengan demikian terjadi kebutuhan bagaimana meningkatkan sikap siswa untuk hidup bersih.

Adanya kebutuhan, seyogyannya menjadi dasar dan pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. Misalnya dalam pembelajaran bahasa Inggris pada umumnya siswa merasa kesulitan untuk membuat kalimat dengan bahasa Inggris ditambah perasaan malu dan takut untuk berbicara. Guru yang kreatif dapat menciptakan sebuah media yang disebut kantung ajaib. Dalam kantung tersebut diisi dengan berbagai benda bisa apa saja, misalnya buah, sapu tangan, makanan, batu, tanah liat dan lain-lain. Juga disediakan tulisan yang dilipat yang isinya kata-kata tertentu. Dengan sebuah permainan masing-masing siswa dipersilahkan untuk mengambil tulisan dan dari tulisan itu dia harus mengembangkannya menjadi kalimat, begitu juga dengan benda-benda yang ada di kantung ajaib tersebut sebagai bahan untuk mengembangkan kalimat dalam bercerita dalam bahasa Inggris.

Kesesuaian media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia, dalam hal ini Barbara B. Seels (1994:98) mengatakan bahwa diperlukan Informasi tentang gaya belajar siswa atau learning style. Beberapa learning style yang dapat diidentifikasi dari siswa adalah

(1) Tactile/Kinesthetic Para siswa memperoleh hasil belajar optimal apabila disibukan dengan suatu aktivitas. Mereka tidak ingin hanya membaca tetapi ikut terlibat langsung melakukan sendiri. (2) Visual/Perceptual. Para siswa memperoleh hasil belajar optimal dengan penglihatan. Demonstrasi dari papan tulis, diagram, grafik dan tabel adalah semua alat yang berharga untuk mereka Pelajar tipe visual selalu ingin melihat gambar, diagram, flow chart, time line, film, dan demonstrasi. (3) Auditory. Pelajar menyukai informasi dengan format bahasa lisan. Hasil belajar diiperoleh melalui mendengarkan ceramah kuliah dan mengambil bagian pada diskusi kelompok. (4) Aktif versus Reflektif Aktif: Pelajar cenderung untuk mempertahankan dan memahami informasi yang terbaik apa dengan melakukan sesuatu secara aktif dengan mendiskusikan atau menerapkannya dan menjelaskannya pada orang lain. (5) Reflektif :Pelajar suka memikirkan sesuatu dengan tenang "Mari kita fikirkan terlebih dulu" adalah tanggapan pelajar yang yang reflektif. (6) Seqwential Versus Global Seqwential : Pelajar menyukai untuk berproses step-by-step, terhadap suatu cara dan hasil akhir yang sempurna. (7) Global: Pelajar menyukai suatu ikhtisar atau " gambaran besar" dari apa yang mereka akan lakukan sebelum menuju pembelajaran dengan proses yang kompleks.

Kebutuhan akan media dapat didasarkan atas tuntutan kurikulum. Siswa kelas enam SD/MI pada akhir tahun diharapkan memiliki sejumlah kemampuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Pada awal tahun ajaran tentulah guru menghadapi kesenjangan untuk mencapai target kurikulum sehingga pada akhir tahun kemampuan itu sudah dapat dimiliki siswa.

Media yang digunakan siswa, haruslah relevan dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Misalnya seorang siswa yang ingin belajar ucapan dan percakapan dalam bahasa Inggris melalui kaset audio, hanya akan dapat mengikutinya jika siswa tersebut telah memiliki kemampuan awal berupa penguasaan kosa kata dan dapat menyusun kalimat sederhana. Jika kita tidak memperhatikan kemampuan tersebut ketika diberikan media tersebut siswa akan mengalami kesulitan. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa program yang terlalu mudah akan membosankan bagi siswa dan sedikit sekali manfaatnya bagi siswa karena siswa tidak memperoleh tambahan kemampuan yang seharusnya. Sebaliknya program media yang terlalu sulit akan membuat siswa frustasi. Kemampuan dan keterampilan yang seharusnya dimilki oleh siswa tidak dapat terpenuhi dan terserap dengan baik, sehingga tidak terjadi perubahan perilaku pada diri siswa. Inilah yang harus dihindari dalam perancangan media pembelajaran.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu pulalah kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Bagaimanakah pentingnya tujuan dalam kehidupan? Kita lihat contoh berikut ini :

Contoh -1

Seorang kakak memberikan adiknya yang baru kelas 6 SD/MI uang sejumlah 100.000, lalu kemudian si Kakak bilang : "Dik, kakak mau pergi kuliah dulu, pergilah kamu ke Mall, nih uangnya". Tentu saja si Adik senang, kebetulan ia lagi butuh sekali uang untuk membeli sepatu baru yang kebetulan sepatu lamanya sudah lusuh. Dengan tanpa berfikir lagi si Adik langsung membelikan sebuah sepatu yang disukainya. Jika kita simak dalam kasus ini, apakah si Kakak perlu memarahi adiknya? Karena telah membelanjakan uang untuk membeli sepatu? Tentu saja tidak ada alasan bagi si Kakak untuk marah karena dalam kasus tersebut si Kakak tidak memberikan perintah yang jelas, tujuan tidak secara jelas di sampaikan Kakak dengan demikian tidak ada tolak ukur untuk memarahi Adik.

Contoh – 2

Karena shampo kesayangannya habis, maka sebelum mandi, Kak Ema menyuruh adiknya Ade untuk membelikan shampo, maka Kak Ema memberikan uang 5000 uang dengan berkata : "De, beliin Kakak shampo ya. ." Dengan senang hati Ade pergi ke toko dekat rumahnya untuk membeli shampo, namun sesampainya di toko Ade bingung karena ia tidak tahu harus membeli shampo merek apa, yang berukuran besar atau kecil?, akhirnya ia memutuskan untuk membeli salah satu shampo yang dikenalnya. Sesampainya di rumah Kak Ema terkejut dan jengkel karena shampo yang dibeli Ade tidak sesuai dengan kesukaannya. Apabila kita amati pada kasus ini tujuan sudah ada, dibanding contoh 2 di atas, namun sayangnya tujuan tersebut tidak dirumuskan dengan jelas dan kurang spesifik, maka wajarlah jika terjadi salah penafsiran.

Dalam pembelajaran tujuan juga merupakan faktor yang sangat penting, karena tujuan itu akan menjadi arah kepada siswa untuk melakukan perilaku yang diharapkan dengan tujuan tersebut. Cotohnya :

Dengan menggunakan gambar, siswa SD/MI diharapkan memiliki pengetahuan untuk membedakan hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan benar.

Dengan tujuan tersebut baik guru maupun siswa memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya, sudah tergambar dengan jelas. Dengan tujuan yang jelas seperti itu, maka dengan mudah guru dapat mengetahui sejauhmana siswa mempu mencapai tujuan itu.

Tujuan yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Namun, sebagai patokan, sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut :

a. **Learner Oriented**. Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata

siswa secara eksplisit dituliskan. Selain itu, perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan siswa. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

Contoh :

Siswa Sekolah/Madrasah kelas III dapat menyebutkan tiga jenis binatang yang tergolong herbivora dengan benar.

(tujuan tersebut baik, karena berorientasi pada siswa), dan rumusan tujuan tersebut tidak dibuat seperti ini :

Guru menerangkan tiga contoh binatang yang tergolong pemakan rumput atau Herbivora. (Tujuan tersebut tidak baik karena berorientasi pada perilaku guru) padahal dalam pembelajaran yang harus memiliki perubahan perilaku adalah siswa, bukan guru.

b. **Operational.** Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan perilaku atau tindakan siswa yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula.

Contohnya : siswa diharapkan memahami proses alamiah terjadinya hujan. Kata kerja yang digunakan adalah memahami, kata ini bersifat umum masih diperlukan kata-kata kerja lain yang dijadikan indikator untuk menentukan bahwa siswa memahami, misalnya kata menjelaskan, menyebutkan, menunjukan, merinci dan lain-lain adalah kata kerja yang lebih spesifik dan operasional. Begitu halnya dengan program media yang dikembangkan, tujuan pembelajaran yang ada pada media tersebut haruslah spesifik dan operasional.

Contoh : Guru Sekolah/Madrasah kelas IV mengajarkan IPS dengan menggunakan media peta dan globe. Rumusan tujuan yang mungkin dikembangkan adalah :

1. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
2. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
3. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.

b. **ABCD.** Untuk memudahkan merumuskan tujuan pembelajaran, Baker (1971) membuat formula teknik perumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut :

A	**Audience**, artinya sasaran sebagai pembelajar yang perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan. Sasaran yang dimaksud di sini misalnya siswa SD/MI kelas IV, Siswa SMP kelas 2, siswa SMA kelas 3 dan lain-lain.
B	Behaviour, adalah perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Behaviour ini di rumuskan dalam bentuk kata kerja, contohnya: menjelaskan, menyebutkan, merinci, mengidentifikasi, memberikan contoh dan sebagainya.
C	**Conditioning**, yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran, misalnya : dengan cara mengamati, tanpa membaca kamus, dengan menggunakan kalkulator, dengan benar dan sebagainya.
D	**Degree**, adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Penentuan ini tergantung pada jenis bahan materi, penting tidaknya materi. Contoh : 3 buah, minimal 80%, empat jenis, dan sebagainya.

3. Perumusan Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria –kriteria tertentu, diantaranya :

(1) sahih atau valid, materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini juga berkaitan dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan tidak ketinggalan jaman, dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.

(2) Tingkat kepentingan (significant), dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauhmana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa?.Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.

***(3)* kebermanfaatan (utility)** kebermanfaatan yang dimaksud haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal berupa life skill baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkannya dalam kehidupan keseharian.

***(4)* Learnability artinya** sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.

(5) Menarik minat (interest) materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keingin tahuan lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Begitu halnya dengan materi dalam sebuah program media, kriteria materi yang diuraikan tersebut berlaku juga untuk materi pada media. Sebuah program media didalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasi oleh siswa. Jika tujuan sudah dirumuskan dengan baik dan lengkap, maka teknik perumusan materi tidaklah sulit, tinggal kita mengganti kata kerjanya. Lihatlah contoh rumusan tujuan dan bagaimana merumuskannya menjadi materi :

Contoh : **Rumusan Tujuan :**

a. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
b. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
c. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.

Contoh : **Rumusan materi** dari tujuan di atas :

a. Nama pulau-pulau besar yang ada di Indonesia
b. Pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
c. Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pembelajaran yang kita lakukan haruslah diukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak? Untuk mengukur hal tersebut, maka diperlukan alat pengukur hasil belajar yang berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu dikur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan. Hubungan antara tujuan, materi dan tes haruslah relevan. Penyusunan materi didasarkan atas rumusan tujuan, setelah materi selesai dirumuskan selanjutnya membuat item tes berdasarkan tujuan dan materi tersebut, untuk lebih jelasnya, lihatlah contoh penulisan tujuan,materi dan tes sesuai dengan contoh di atas.

Mata Pelajaran: IPS
media : Peta dan Globa
Sasaran : Siswa kelas IV

TUJUAN	POKOK MATERI	TES
1. Siswa dapat menyebutkan minimal 5 pulau-besar yang ada di Indonesia dengan benar. 2. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam. 3. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.	1. Nama pulau-pulau besar yang ada di Indonesia. 2. Pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam. 3. Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.	1. Sebutkan minimal 5 nama nama pulau besar yang ada di Indonesia 2. Tunjukan pulau yang ada di Indonesia yang yang menghasilkan minyak bumi? 3. Sebutkan Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia?

C. Penulisan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun setelah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya. Kegiatan telaah topik ini perlu dilakukan , karena tidak semua topik yang ada dalam GBPP cocok untuk dibuat media tertentu misalnya video atau radio. Misalnya topik-topik yang berisi materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik yang memerlukan penjelasan visual. Topik-topik yang menampilkan kemampuan psikomotorik lebih cocok diproduksi untuk media video atau media cetak atau tatap muka di kelas. misalnya.: Rumus-rumus yang sulit yang menghendaki waktu lama untuk penjelasannya bila ditampilkan di layar TV. Rumus ini akan lebih jelas kalau disajikan di depan kelas. Untuk program radio , materi yang cocok adalah materi pembelajaran yang memerlukan dukungan khayal visual yang sulit disajikan di depan kelas. Misalnya program-program apresiasi atau program pengayaan yang sifatnya kognitif . Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari sajian media ini antara lain adalah :

- Terjadinya persamaan persepsi.
- Effisien : tidak memerlukan penjelasan yang panjang.
- Effektif: sampai ke sasaran
- Motivatif dan rekreatif.

Berdasarkan hasil telaah yang dilakukan, topik-topik yang sudah teridentifikasi dimasukkan ke dalam topik-topik GBPM berikut TPU (Tujuan Pembelajaran Umum) dan TPK (Tujuan Pembelajaran Khususnya). Telaah topik ini akan sangat membantu dalam tahap-tahap selanjutnya, misalnya dalam hal komplikasi produksinya, apakah program yang dimaksud memerlukan bantuan dokumentasi (rekaman audio yang direkam untuk bahan dokumentasi yang penting, misalnya pidato presiden) atau cukup dilakukan liputan secara live? Kemudian juga apakah materi yang dimaksud dalam topik berada di sekitar kegiatan perekaman atau harus diambil di tempat lain ? Apakah untuk rekaman dokumentasi tertentu harus dibeli dari sebuah Production House ataukah cukup di copy dari stock program yang ada ? Berapa lama program akan disiarkan ? 10 atau 20 menit ? dsb. Hal-hal yang demikian tentunya akan berpengaruh pula dalam penyusunan budget produksi, karena pelaksanaan perekaman di satu tempat dan perekaman di tempat yang berpindah-pindah akan membawa konsekuensi biaya , demikian pula lama (durasi) program yang berimbas pada penggunaan bahan baku, editing, illustrasi musik dan lain-lain.

Untuk penyusunan program Radio/Audio Instruksional, disamping sebagai acuan materi GBPM juga bermanfaat untuk menentukan jumlah topik dan sub topik yang saling berhubungan dalam program audio/radio tersebut. GBPM dapat juga digunakan untuk memprediksi *(antisipasi)* durasi program. Untuk program instruksional identifikasi topik yang akan ditampilkan seyogyanya mengandung unsur-unsur sebagai contoh berikut :

GARIS BESAR PROGRAM MEDIA (GBPM)

Nama Mata Kuliah : ………………………………………………………………………..
Topik : ………………………………………………………………………..
Deskripsi Topik : ………………………………………………………………………..
SD/MI : ………………………………………………………………………..
Media : ………………………………………………………………………..
Judul : ………………………………………………………………………..
Penulis : ………………………………………………………………………..
Penelaah Materi : ………………………………………………………………………..
Penelaah Media : ………………………………………………………………………..

	Kompetensi Dasar		Sub Pokok Bahasan		Daftar Pustaka

Contoh – 1

Mata Pelajaran	:	IPS
Satuan Pendidikan	:	SD/MI
Kelas	:	II
Catur Wulan	:	2
TPU	:	Siswa dapat mengetahui macam macam usaha perikanan dan cara pemeliharaan ikan sampai panen.
Pokok Bahasan	:	Usaha Perikanan
Sub Pokok Bahasa	:	Perikanan Darat
Topik	:	Penangkapan ikan

Tujuan Pembelajaran	Pokok-pokok Materi	**Judul**	**Buku Acuan**
1	2	**3**	**4**
Siswa dapat menjelaskan : • pengertian perikanan darat • Macam-macam usaha perikanan darat. • Wahana kegiatan perikanan darat • Cara-cara penangkapan ikan.	• Pengertian perikanan darat. • Usaha-usaha perikanan darat • Wahana perikanan darat • Berbagai cara penangkapan ikan darat	**USAHA PERIKANAN DARAT**	Sri Hestu ning-sih.,d.k.k. **GEOGRAFI untuk SLTP,** Kelas II, Kanisius, Yogyakarta, 1997 Sugeng HR, Beter nak ikan di kolam, Aneka Ilmu, Jkt 1990

Penjabaran Materi

Tujuan dilakukan pembuatan jabaran materi tersebut adalah untuk mempermudah pelaksanaan penulisan naskah programnya disamping mengantisipasi durasi , jumlah topik dalam GBPM juga dapat digunakan untuk mengkalkulasi biaya produksi.

Setelah GBPM dibuat , maka berdasarkan topik-topik yang sudah ditelaah dilakukan penulisan jabaran materinya. Seperti tadi sudah disampaikan jabaran materi diperlukan karena tidak semua penulis naskah program adalah penulis GBPM dan jabaran materinya. Sehingga untuk itu diperlukan penjabaran topik-topik dalam pokok-pokok sajian programnya. Dengan jabaran ini penulis naskah program dapat mempunyai gambaran tentang visual dan narasi yang akan disajikan berikut bagian-bagian yang memerlukan interaksi dengan pendengarnya.

Bentuk dari JM tersebut secara umum adalah sebagai berikut :

Mata Pelajaran	: Geografi
Satuan Pendidikan	: SLTP
Kelas	: II
Catur wulan	: 2
Pokok Bahasan	: Usaha Perikanan
Sub Pokok Bahasan	: Perikanan darat

TPK	Pokok-pokok isi program	Pokok-pokok narasi
Siswa dpt menjelaskan pengertian perikanan darat	• Pengertian tentang usaha perikanan secara umum, dimulai dari potensi perikanan di Indonesia yang merupakan negara kepulauan. • Kemudian uraian berpindah ke penjelasan tentang perikanan darat • Melalui suatu adegan fragmen radio dijelaskan tentang cara pembibitan benih ikan, pemijahan, pemeliharaan bibit dan lain sebagainya. • Penjelasan mengenai cara memanen ikan yang benar, serta pemasaran hasil panen.	• Penjelasan mengenai usaha perikanan secara umum • Penjelasan tentang cara usaha perikanan darat. • Penjelasan tentang pembibitan benih ikan, pemijahan, dan pemeliharaan bibit, dan pemeliharaan . • Penjelasan kegiatan panen ikan dan pemasarannya.

Untuk program pembelajaran, jabaran materi ini sangat diperlukan terutama jika penulis bukan orang yang menguasai materi atau bidang studi yang akan ditulisnya. Suatu kesalahan dari segi materi merupakan penyebaran kesalahan ke seluruh sasaran yang memanfaatkan program audio atau radio ini, karena program didengar oleh banyak orang/siswa yang menjadi sasaran dari program.

Di dalam program pembelajaran, penyusunan GBPM dan jabaran materi melibatkan : ***ahli materi***, yakni orang yang menguasai isi atau materi , umumnya ahli materi ini berasal dari perguruan tinggi juga bisa dari guru sendiri. Tugasnya adalah menilai naskah program dari kelayakan materinya. Yang kedua adalah ***ahli media*** . Ahli media ini menilai dari segi pemilihan medianya, dan juga segi estetika program ditinjau dari segi kelaikan medianya. Dan yang terakhir adalah pengembang pembelajaran, yang umumnya adalah guru kelas. Mereka berpengalaman dalam menyampaikan materi di kelas. Ia bertugas untuk mengembangkan isi GBPM dan jabaran materi. Dalam hal ini GBPM dan jabaran materi yang dikembangkan walaupun sudah dianggap memadai

karena disusun berdasarkan pengalaman mengajar di kelas, keabsahan program baik dari segi isi ataupun media, naskah program yang telah ditulis masih perlu diperiksa lagi oleh *ahli materi dan ahli media* . Terlepas dari masalah di atas, pembuatan GBPM dan jabaran materi juga diperlukan, khususnya dalam pengembangan program audio/radio instruksional, dengan alasan :

- Kemungkinan kesalahan materi dapat dihindarkan.
- Terhindar dari kemungkinan menyimpang dari tujuan yang ditentukan.
- Keandalannya terjaga.
- Kekurangan dan kelemahan dapat diperbaiki atau direvisi.

Beberapa Tips dalam pengembangan GBPM dan Jabaran Materi :

Topik program :

Merupakan salah satu bagian dari pokok bahasan. Satu pokok bahasan dapat dikembangkan ke dalam beberapa topik. Topik-topik ini biasanya juga dapat kita jumpai dalam kurikulum.

Judul program :

Dari topik yang telah ditelaah dan dipilih , kemudian ditentukan judul program. Sedapat mungkin judul dibuat menarik, namun juga tidak menyimpang dari materi yang ada di dalamnya. Dengan judul yang "menarik" maka diharapkan timbul rasa ingin tahu calon pemirsa/sasaran program tentang isi program di dalamnya.

Sasaran :

Sasaran adalah mereka yang menjadi target dari program yang disajikan. Pengembangan program yang baik didasarkan pada kesesuaian kebutuhan dari yang memanfaatkan program dengan materi yang disajikan.. Oleh karenanya materi yang disajikan harus sesuai dengan tingkat pemahaman sasaran.

Tujuan Pembelajaran :

TPU (Tujuan Pembelajaran Umum) dan TPK (Tujuan Pembelajaran Khusus) atau indikator dirumuskan sesuai dengan pengembangan, pendalaman, ataupun pengayaan materi di dalam GBPM. TPU menyangkut kemampuan yang bersifat umum yang biasanya tidak mudah diukur atau diamati. Ciri rumusan dalam TPU biasanya menggunakan kata-kata : memahami, mengetahui, membayangkan, dan sebagainya. TPU dikutip dari kurikulum yang digunakan sebagai acuan. Dalam kurikulum berbasis kompetensi TPU sama dengan kompetensi dasar yang sudah ada pada buku kurikulum. TPK merupakan

penjabaran dari TPU yang sifatnya operasional (dapat diukur, diamati, dan dinilai). Kata-kata yang digunakan untuk merumuskan TPK juga bersifat operasional, misalnya : menyebutkan, membuat, mendemonstrasikan. Hal ini sama dengan penjabaran sebuah indikator.

Pokok Materi :
Merupakan hasil jabaran dari tujuan pembelajaran khusus juga dari indikator.

Format Sajian :
Penentuan format sajian berdasarkan jumlah materi yang disajikan, yang mengacu ke daya tarik sasaran. Apabila materinya banyak dan waktunya terbatas, maka program dengan narasi adalah pilihan terbaik. Namun untuk materi yang tidak terlalu banyak, sedang waktunya relatif panjang , maka format drama akan lebih menarik. Melalui pengulangan-pengulangan materi, program dapat disajikan secara lebih jelas.

Durasi :
Lama putar program terbatas. Umumnya untuk program media pembelajaran jenis video / TV, sound slide, program radio, berlangsung sekitar 15-20 menit. Lebih dari itu perhatian penonton sudah tidak terfokus ke isi sajian.

Contoh – 1

GARIS BESAR PROGRAM MEDIA (GBPM)
COMPUTER ASSISTED INSTRUCTIO (CAI)

Nama Mata Kuliah	:	Komputer dan Media Pembelajaran
Topik	:	Mengenal Komputer dan Media Pembelajaran
Deskripsi Topik	:	Program ini akan membahas tentang konsep dasar elemen komputer, fungsi dan kegunaan elemen dasar komputer dan prosedur kerja sistem komputer yang meliputi input proses dan output serta video tutorial aplikasi internet. Selain itu dibahas pula media pembelajaran meliputi hakikat, keunggulan, jenis dan video tutorial desain presentasi dengan Microsoft Power Point
Standar Kompetensi	:	Memahami konsep dasar komputer dan media pembelajaran dan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran
Media	:	CAI / MMI
Judul	:	Mengenal Komputer dan Media Pembelajaran

Penulis : Cepi Riyana, M.Pd.
http://cepiriyana.blogspot.com
: Email : cheppy@upi.edu

No	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Penyajian
1	Menjelaskan hakikat komputer : pengertian, fungsi dan keunggulan	Hakikat Komputer	§ Pengertian Komputer § Fungsi Komputer § Keunggulan Komputer	Teks dan animasi
2	Menjelaskan komponen-komponen komputer meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat keras (software) komputer	Fungsi Elemen Dasar Sistem Komputer	§ Fungsi dan kegunaan hardware, software dan brainware dalam elemen dasar komputer	Tek, animasi, video dan sound
3	Mengidentifi-kasi Standar Mengoperasi-kan Komputer yang benar (SOP Komputer) : menghidup-kan dan mematikan.	Mengope-rasikan Komputer yang benar (SOP Komputer	§ Standar Mengoperasikan Komputer yang benar (SOP Komputer) : menghidupkan dan mematikan. § Pemeliharaan komputer (Trouble Shooting)	Tek, animasi, video dan sound
4	Menjelaskan aplikasi internet untuk pembelajaran	Aplikasi internet untuk pembela-jaran	§ Pengertian internet § Sejarah Internet § Aplikasi internet § Mail § Chatting § Browsing	Tek, animasi, video tutorial dan sound
5	Menjelaskan hakikat media pembelajaran pengertian, kedudukan dalam PBM.	Hakikat Media Pembela-jaran	§ Pengertian media § Kedudukan media dalam pembelajaran	Tek, animasi, dan sound
6	Mengidentifi-kasi jenis-jenis media pembelajaran	Jenis-Jenis Media Pembela-jaran	§ Media Visual § Media Audio § Media Audio Visual § Realia	Teks, animasi, dan sound
7	Menjelaskan fungsi media pembelajaran untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran	Fungsi media pembela-jaran untuk efektivi-tas dan efisiensi pembela-jaran	§ Fungsi media pembelajaran untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran	Teks, animasi, dan sound

8	Mendeskripsi-kan prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran	Prosedur dalam mengem-bangkan media pembela-jaran	§ Model ASSURE § Model ACCESS § Pendekatan Sistem	Teks, animasi, dan sound
9	Membuat media pembelajaran berbasis komputer dengan PowerPoint Presentation	Pembua-tan media pembela-jaran berbasis komputer dengan Power-Point Presenta-tion	§ Perencanaan / Desain § Operasi dasar PowerPoint § Teknik presentasi yang baik	Teks, animasi, video tutorial dan sound

Latihan

Buatlah sebuah rancangan media pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu yang Anda kuasai. Lakukanlah dengan mengikuti prosedur tahapan-tahapan perancangan media, lakukan analisis permasalahan yang Anda hadapi dalam pembelajaran yang solusinya adalah dibutuhkannya sebuah media. Buatlah GBPM dengan sistematika sesuai dengan materi di atas.

Petunjuk Latihan

Untuk dapat membuat perencanaan yang benar, beberapa hal dapat Anda lakukan :

1. Lakukan analisis kebutuhan, dalam hal ini apakah terjadi kesenjangan antara kemampuan yang seharusnya siswa miliki dengan kondisi yang terjadi sekarang, hal ini menjadi dasar untuk perumusan tujuan terhadap media yang akan di buat.
2. Pikirkanlah tingkat kepentingan media tersebut, sejauhmana media tersebut penting untuk di rancang, apakah akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Analisis juga kemungkinan media itu untuk diproduksi (visibility), jangan sampai tidak diperhatikan hal-hal teknis sehingga pada saat akan dibuat terhenti karena kondisi tidak mendukung.
4. Jika tujuan sudah dirumuskan, media yang akan dibuat sudah ditetapkan, maka selanjutnya Anda buat GBMP dengan lengkap.

RANGKUMAN

- Hakikat perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan media. Dalam perencanaan ini tidak cukup dengan niat dan ide cemerlang dalam membuat media, namun perlu dipersiapkan dalam bentuk draft perencanaan media.
- Sistematika perencanaan media secara umum dapat dirinci sebagai berikut : (1). Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Perumusan tujuan instruksional (instructional objective), (3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (4) menuliskan naskah media, (5) merumuskan instrumen, tes dan revisi.
- GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun setelah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Berikut ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang perlu diperhatikan dalam perencanaan media, kecuali…
   A. Mengapa kita ingin membuat program media itu?
   B. Apakah pembuatan media tersebut ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula?
   C. Untuk siapakah program media tersebut kita buat?
   D. Apa hubungan antara program media yang dibuat dengan kelancaran pembelajaran?

2. Dalam pembuatan perencanaan media kita perlu memperhatikan *learning style* dari siswa sebagai subjek pembelajaran, hal tersebut termasuk pada aspek…
   A. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa.
   B. Perumusan tujuan instruksional (*instructional objective)*
   C. Perumusan butir-butir materi yang terperinci
   D. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

3. Pentingnya perencanaan media diantaranya supaya tidak terjadi kesalahan konsep *(miss concept)*, maka di sinilah diperlukan tahapan….
   A. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
   B. Menuliskan naskah media
   C. Merumuskan instrumen dan tes dan revisi
   D. Perumusan butir-butir materi yang terperinci

4. Salah satu uraian dalam kegiatan mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa adalah, kecuali….
   A. Mengidentifikasi modelitas belajar siswa
   B. Mengidentifikasi gaya belajar *(learning style)*
   C. Menganalisa kesenjangan kemampuan siswa
   D. Menentukan minat dan perhatian siswa.

5. Dalam kegiatan tes atau uji coba naskah, yang dilakukan diantaranya, kecuali…
   A. Menguji keterbacaan naskah
   B. Menguji bahasa yang digunakan
   C. Menguji kesesuaian isi naskah
   D. Menguji efisiensi biaya

6. Pada tipe belajar *Aktif versus Reflektif Aktif,* karakteristiknya adalah...
   A. Pelajar cenderung untuk mempertahankan dan memahami informasi yang terbaik dengan melakukan sesuatu secara aktif dengan mendiskusikan atau menerapkannya dan menjelaskannya pada orang lain.
   B. Pelajar suka memikirkan sesuatu dengan tenang “Mari kita fikirkan terlebih dulu” adalah tanggapan pelajar yang yang reflektif
   C. Pelajar menyukai untuk berproses *step-by-step*, terhadap suatu cara dan hasil akhir yang sempurna.
   D. Pelajar menyukai suatu ikhtisar atau “ gambaran besar” dari apa yang mereka akan lakukan sebelum menuju pembelajaran dengan proses yang kompleks.

7. Pada rumusan tujuan “Siswa dapat menyebutkan 8 pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar”, manakah yang dimaksud dengan degree?
   A. Siswa
   B. 8 pulau besar
   C. Dengan benar
   D. Menyebutkan

8. Materi yang disiapkan pada program media harus bersifat Learnability artinya…
   A. Haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis
   B. Sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar).
   C. Benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya.
   D. Dapat diajarkan kepada siswa dengan mudah.

9. Manakah yang tidak termasuk komponen dari Garis Besar Program Media (GBPM)…
   A. Kompetensi dasar
   B. Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan
   C. Uraian Materi
   D. Bentuk sajian

10. Manakah yang tidak termasuk manfaat dari GBPM!
   A. Kemungkinan kesalahan materi dapat terjadi
   B. Terhindar dari kemungkinan menyimpang dari tujuan yang ditentukan.
   C. Keandalannya terjaga.
   D. Kekurangan dan kelemahan dapat diperbaiki atau direvisi.

Kunci Jawaban

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. D	6. A
2. A	7. B
3. D	8. B
4. D	9. C
5. D	10.A

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100%	= Baik Sekali
80% - 89%	= Baik
70% - 79%	= Cukup
< 70%	= Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

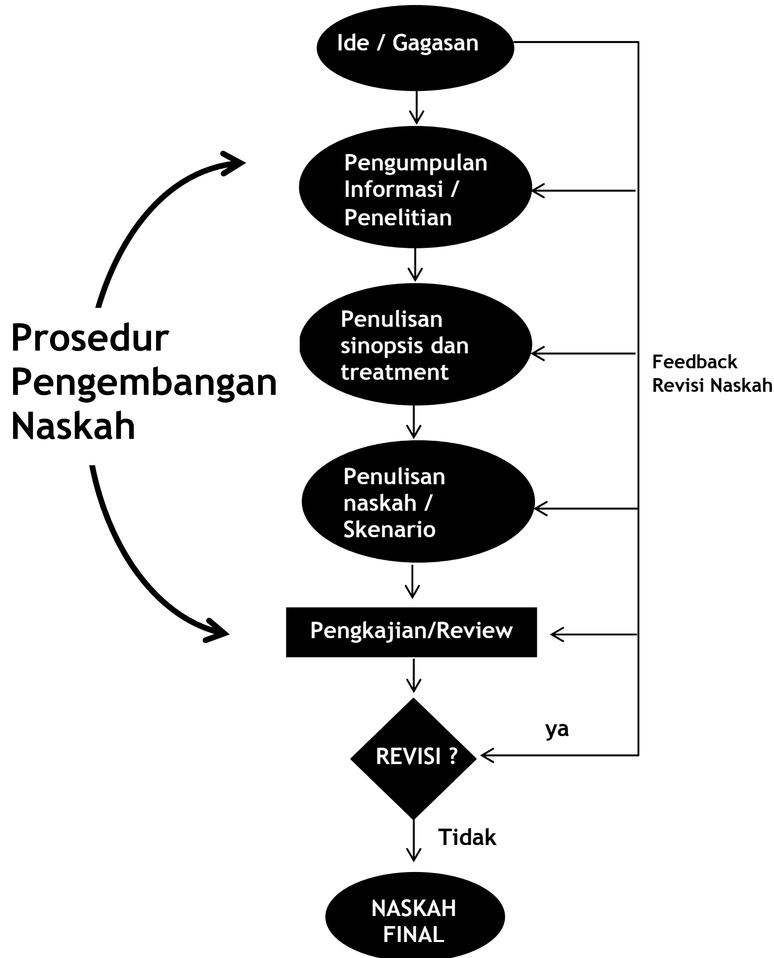
PEMBUATAN NASKAH MEDIA

A. Pengertian Naskah Media

Istilah naskah mungkin tidak begitu asing buat Anda karena istilah ini juga digunakan untuk membuat media cetak seperti halnya buku, koran, majalah dan sebagainya. Namun demikian secara umum naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu. Secara sederhana naskah juga dapat berupa gambaran umum media atau juga outline media yang akan dibuat. Mengapa naskah perlu dibuat? Hal ini perlu dilakukan karena media pembelajaran yang mengandung isi materi dan tujuan yang diharapkan tercapai, melalui naskah inilah tujuan dan materi tersebut dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian dengan tujuan.

Apakah setiap jenis media membutuhkan naskah? Dapat di pastikan bahwa setiap media apapun yang akan dibuat membutuhkan naskah dan perlu dibuat naskahnya, karena fungsi dari naskah adalah pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat media. Contohnya seorang programmer pembuat media pembelajaran berbantuan komputer, dalam memprogram media tersebut mengacu pada naskah, jika tidak ada naskah maka tidak mungkin program itu akan terwujud. Dilihat dari formatnya naskah memiliki bermacam-macam jenis, tiap jenis memiliki bentuk yang berbeda. Namun demikian dilihat dari fungsinya sama, yaitu sebagai penuntun dalam memproduksi media, unsur-unsur audio, teks dan visual yang harus ditampilkan dalam media beserta urutannya dengan jelas tertera dalam naskah.

Bagaimana naskah bisa terwujud?, pertanyaan ini perlu kita kaji bersama, karena naskah yang baik, tidak dibuat secara spontanitas namun meliputi beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah berawal dari adanya ide dan gagasan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pengumpulan data dan informasi, penulisan sinopsis dan treatment, penulisan naskah, pengkajian naskah atau reviu naskah, revisi naskah sampai naskah siap untuk diproduksi, lihatlat pada flowchart berikut :



Penjelasan :

Pembuatan naskah media diawali dengan ide atau gagasan. Menghasilkan media yang bagus diperlukan kreativitas dan ide cemerlang. Dengan demikian diperlukan pemikiran kira-kira ide seperti apa yang menarik namun tetep memiliki substansi materi yang jelas. Contoh : Jika kita akan membuat program media video untuk siswa SD/MI Kelas IV dengan judul "Biasakan Membuang Sampah pada Tempatnya", dengan judul yang sama kita dapat mengembangkannya menjadi beberapa ide. Untuk lebih jelasnya berikut ini beberapa ide / gagasan yang bisa dikembangkan:

Judul	: Biasakan Membuang Sampah pada Tempatnya
Tujuan	: Para siswa diharapkan memiliki kebiasaan untuk membuang sampah pada tempatnya.
Sasaran	: Siswa Kelas IV SD/MI
Jenis Media	: Video

IDE-1	Melalui format drama, dikisahkan dalam sebuah keluarga yang memiliki satu anak laki-laki. Anak ini memiliki kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan, hingga suatu saat ia kena batunya. Ia terjatuh hingga harus masuk ke rumah sakit karena kakinya terkilir gara-gara menginjak kulit pisang yang dibuangnya. Semenjak kejadian itulah ia tidak lagi membuang sampah sembarangan.
IDE-2	Sebuah banjir hebat terjadi disebuah kampung, semua rumah tergusur oleh derasnya air yang terus meluap yang hampir menenggelamkan seisi rumah. Seorang anak sangat panik dan ketakutan, berusaha meraih apa saja yang bisa dia raih untuk tidak terbawa hanyut air, tapi rupayanya ia hampir tenggelam. Untungnya ia langsung terbangun dari mimpinya, rupanya ia mimpi buruk karena merasa bersalah sering membuang sampah ke selokan dekat rumahnya. Semenjak mimpi itu ia rajin membuang sampah ditempat yang disediakan.
IDE-3	Video dibuat dengan film animasi. Sekelompok lalat dan nyamuk sedang berdiskusi hebat, membicarakan nasibnya yang merana karena kekurangan makanan dan minuman, keluarga lalat dan nyamuk banyak yang busung lapar dan hampir mati, karena lingkungan disekitarnya bersih tidak ada sampah berserakan sedikitpun. Hal ini akibat masyarakat berpola hidup bersih, tidak membuang sampah sembarangan

Tahap kedua dalam pengembangan naskah adalah mengumpulkan data dan informasi untuk membuat, melengkapi dan memperkaya naskah tersebut. Mengumpulan bahan ini dapat dilakukan dengan cara mengkaji literatur, melakukan survey sederhana atau juga terlebih dahulu dilakukan penelitian secara mendalam. Misalnya jika kita akan membuat media video dokumenter tentang kehidupan suku asmat di Irian jaya. Pada saat kita membuat naskah, maka selain kita mempelajari dari buku tentang suku Asmat mungkin lebih baik, kita melakukan observasi langsung ke lokasinya, berdialog, mengamati dan informasi yang kita peroleh sebagai bahan untuk membuat naskah.

Tahap ketiga adalah membuat sinopsis dan treatmen. Sinopsis secara singkat dapat diartikan sebagai ringkasan program atau ringkasan cerita. sinopsis ini diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap. Tujuan utamanya adalah mempermudah pemesan menangkap konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin di capai dan menentukan persetujuannya. Dalam istilah yang lebih sederhana sinopsis dapat diartikan sebagai ringkasan cerita.

Konsep sinopsis juga sering digunakan untuk kegiatan seni yang lain, misalnya dongeng, cerita bersambung, komik, pementasan teater, novel, media audio, media slide dan sebagainya. Pada dasarnya konsep sinopsis untuk film/video hampir sama dengan istilah siposis untuk yang lainnya. Dalam penulisannya, tidak diuraikan dengan kalimat yang panjang tetapi cukup beberapa kalimat saja, namun tercakup didalamnya : tema, event dan alur yang dikemas dengan kalimat yang sederhana dan mudah di pahami.

Contoh Sinopsis.

Contoh-1

”Episode menggambarkan suatu kecelakaan kapal ’Impian’. Dua orang, seorang kakek dan cucu gadisnya, berhasil menyelamatkan diri ke pantai pulau karang”.
(Film : “Terdampar di Pulau Karang”.)

Contoh-2

“Visualisasi video ini memperlihatkan proses pembuatan patung realistik (patung kepala manusia) dengan teknik cetak ulang atau cor bagan semen. Dimulai dengan pengenalan alat dan bahan, desain, pembuatan model, pembuatan cetakan, pengecoran, penyempurnaan dan penyelesaiaan akhir.
(film pembelajaran Judul : Patung realistik Dengan Bahan Semen)

Contoh-3

Film ini menggambarkan perjuangan seorang lelaki muda yang berusaha bertahan hidup dan berusaha keluar dari sebuah pulau terpencil akibat kecelakaan pesawat terbang, hingga akhirnya dia selamat.
(film Layar Lebar “Case Away”).

Sedangkan treatment merupakan pengembangan dari sinopsis. Sinopsis dan treatment khususnya dibuat untuk media sound slide, film, video, program media audio. Setiap media sebaiknya memilki sinopsis, namun untuk treatment tidak perlu semua media, terbatas pada media yang membutuhkan gambaran alur cerita atau plot program dari awal hingga akhir penayangan. Misalnya pada program video, film, slide, film strip dan lain-lain. Secara sederhana yang dimaksud dengan treatment seperti halnya seorang

anak yang menceritakan kembali film yang dia tonton kepada temannya dari mulai hingga film berakhir. Untuk lebih jelasnya, berikut kita simak contoh sinopsis sebuah video pembelajaran yang kemudian di jabarkan dalam sebuah treatment.

Treatment, *A*gak berbeda dengan sinopsis, treatment mencoba memberikan uraian ringkas secara deskriptif (bukan tematis) tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajaran *(instructional event)* nantinya akan digarap. Kalau pada sinopsis penulisannya dibuat sedemikian singkat, akan tetapi dalam treatment semua alur cerita yang akan ada dalam video tersebut diuraikan dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir diuraikan secara deskriptif. Secara sederhana, penulisan treatment sama dengan kita menceritakan kembali pengalaman menonton film kepada orang lain, dimana kita bercerita bagaimana kronologis jalan cerita film tersebut. Namun demikian dalam pembuatan storyboard belum menggunakan istilah-istilah teknis dalam teknik video, penggunaan istilah teknis baru dilakukan pada pembuatan *shooting skript*.

Sebagai ilustrasi pembanding, di bawah ini akan anda lihat suatu tratment yang dikembangkan dengan tema yang sama.yaitu "'Terdampar di Pulau Karang".

Contoh Treatment-1

"Cerita diawali dengan fajar menyingsing di ufuk timur sebuah pulau karang yang, sepi dan gersang. Di kejauhan masih nampak samar-samar bangkai kapal "Impian" yang terdampar. Dua Bosak tubuh kelihatan bergelantungan pada sebilah papan yang terapung-apung tidak jauh dari tempat kejadian. Dengan susah payah mereka, mulai berenang-renang menempuh gelombang dan berjalan tersuruk-suruk menuju pantai pulau karang yang gersang diiringi gemericiknya riak gelombang air laut yang kini telah mulai reda, dan seterusnya".

Contoh Treatment-2

Judul : Patung Realistik Dengan Bahan Semen

Visualisasi diawali dengan penayangan judul program, kemudian tampak ruang studio patung yang memperlihatkan berbagai jenis patung, khusus pada patung yang dibuat dari bahan semen ditayangkan lebih lama. Setelah itu, tayangan berganti pada alat-alat dan bahan-bahan yang ada disekitar studio, ditata dengan rapi di atas meja peraga. Berikutnya kata pengantar disampaikan oleh presenter pengetahuan dasar-dasar mematung dan langkah-langkah mematung. Visualisasi berikutnya sebagai kegiatan ini ditayangkan peragaan oleh presenter tentang cetak ulang atau teknik cor. Kegiatan ini ini diawali dengan kegiatan desain, pembuatan model, cetakan, pengecoran, hingga penyempurnaan dan penyelesaian akhir.

C. Jenis Naskah Media

a. Naskah Media Audio

Media audio adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio atau suara dan untuk menerima informasi tersebut menggunakan indra pendengaran. Format sudio yang dapat disajikan adalah suara manusia (naratif), musik, lagu / vocal, dan sound efek. Dengan format tersebut informasi dikemas sedemikian rupa sehingga membutuhkan daya imajinasi untuk membuat program audio lebih hidup dan menarik. Dilihat dari bentuknya yang termasuk media audio diantaranya audio rekaman, radio siaran dan audio di laboratorium bahasa.

Sajian informasi dalam media audio dapat dikemas menjadi beberapa format sajian, diantaranya :

- Dialog atau Diskusi. Format ini menyajikan dua orang atau lebih yang memiliki kedudukan yang sama, membicarakan satu tema yang berisi materi pembelajaran. Kelebihan format ini menyajikan informasi yang dibahas oleh dua atau lebih orang yang memiliki pemahaman yang berbeda, sehingga informasi menjadi lebih banyak.
- Tutorial. Ciri khas dari format ini didalamnya terlibat dua pihak, yaitu siswa yang diberi bimbingan dan tutor yang memberikan bimbingan. Pola tutorial biasanya lebih interaktif dan terbimbing, materi yang dibahas bisa lebih intensif karena jumlah siswa sedikit misalnya satu atau dua orang.
- Magazine. Sesuai dengan namanya magazine yaitu majalah, maka informasi yang disajikan pada program audio jenis magazine lebih banyak dan bervariasi. Namun demikian informasi tersebut tidak terlalu di bahas secara mendalam.
- Drama. Format ini menyajikan informasi dalam bentuk sajian drama. Seperti halnya drama, maka diperlukan adanya penokohan, alur cerita atau plot yang jelas, ada konflik dan penyelesaian konflik. Format drama banyak digunakan untuk menyajikan informasi pembelajaran, karena salah satu kelebihannya menarik dan tidak membosankan, namun jangan sampai substansi materi menjadi terabaikan.

Untuk dapat membuat naskah audio yang baik, terlebih dahulu harus memahami unsur-unsur dalam media audio, sehingga unsur-unsur tersebut dapat dikombinasikan dalam naskah dengan baik. Unsur yang dimaksud adalah :

1. **Naratif** atau suara yang dihasilkan dari suara manusia, baik dalam bentuk sajian informais oleh narator, dialog antar pemain ataupun monolog atau bicara sendiri. Yang perlu diperhatikan adalah penggunaan bahasa. Bahasa yang digunakan pada program audio adalah bahasa percakapan, bahasa lisan dan bukan bahasa buku atau bahasa tulisan, dengan demikian gunakanlah kalimat tunggal, kalimat yang pendek-pendek, kalimat yang panjang atau kalimat majemuk sulit untuk dicerna oleh pendengar. Sedapat mungkin kita menyajikan informasi dengan kalimat sederhana namun mudah

dicerna, hindari menggunakan kata asing yang orang tidak tahu artinya, kalaupun terpaksa harus menggunakannya, maka diperlukan informasi penjelasnya.

2. **Musik.** Musik merupakan bagian penting dalam program audio setelah narasi. Musik memiliki fungsi untuk menimbulkan suasana yang mendorong siswa untuk memudahkan mencerna informasi. Selain itu musik juga menimbulkan ketertarikan siswa, mengurangi kebosanan. Musik juga dapat mempengaruhi kejiwaan pendengarnya, jika sajian informasi lebih bersifat ajakan persuasif maka diperlukan musik dengan bit yang cepat dan semangat. Juga sebaliknya jika pesan bertema kesedihan dan musik yang ditampilkan bernada ceria maka akan menimbulkan kejanggalan. Dengan demikian diperlukan pemilihan musik yang sesuai.

- Musik Tema : Musik yang menggambarkan watak atau situasi tertentu sesuai dengan program sajian. Musik tema dibuat secara khas, harus berbeda dengan musik yang sudah ada sehingga menjadi icon ciri khas dari sebuah program audio. Sehingga jika orang lain di manapun mendengar sebuah musik tema tertentu maka langsung dia tahu bahwa ada program tersebut.
- Musik Transisi : Digunakan untuk menghubungkan dua adegan, durasi musik ini tidak perlu panjang cukup 15 sampai 20 detik. Hal ini perlu diperhatikan karena pergantian adegan tanpa disertai dengan musik transisi, membuat perpindahan menjadi kaku, tidak smooth.
- Musik Jembatan : Musik ini hampir mirip fungsinya dengan musik transisi. Terutama digunakan untuk menandai perpindahan antar adegan yang situasinya berbeda. Misalnya situasi di dalam ruangan, berpindah ke luar rungan, situasi masa sekarang kembali menceritakan situasi masa lalu dan sebagainya.
- Musik Latar Belakang. Jenis musik ini disebut juga “background music” digunakan untuk mememperkuat sebuah situasi tertentu. Musik ini mengiringi sajian utama misalnya dialog, drama, narator. Karena sifatnya pelengkap untuk menambah suasana lebih kondusif, maka perlu diatur intensitas volume musik latar belakang ini tidak terlalu dominan, jika di prosentasikan cukup dengan 25% dari 100% volume suara.

3. **Peristilahan Teknis.** Membuat naskah audio diperlukan pengetahuan tentang istilah-isilah teknis, diantaranya “

- ANNOUNCER (ANN) : Pihak yang memberi informasi tentang suatu acara akan di sampaikan. Dapat juga dikatakan bahwa announcer berfungsi untuk membuka sebuah program audio.
- NARRATOR (NAR) : Fungsinya hampir sama dengan fungsi announcer, namun kalau narator menginformasikan sajian materi. Jadi narator sudah berada di dalam program. Apa yang disampaikan oleh narator sudah menjadi bagian dari isi program audio.
- MUSIK : Musik perlu dituliskan di dalam naskah, yang menunjukan bahwa pada adegan tersebut perlu disisipkan musik yang sesuai.
- SOUND EFFECT (FX) : Adalah suara-suara yang terdapat dalam program audio untuk

mendukung terciptanya suasana atau situasi tertentu. Sound Effect dapat berupa suara alamiah, atau sengaja dibuat dengan manifulasi tertentu. Misalnya suara burung berkicau, suara gaduh, suara keramaian, suara letusan, dan lain-lain.

- FADE IN DAN FADE OUT : Adalah simbol yang artinya bahwa pada adegan tersebut musik masuk secara perlahan (fade in) dan jika musik sedang berjalan maka hilangnyapun secara perlahan (fade out).
- OFF MIKE: Situasi dimana suara yang ditimbulkan seolah-olah dari kejauhan. Untuk menimbulkan efek ini sumber suara harus menjauhi mike.
- IN-UP-DOWN-UNDER-OUT : Simbol ini menjelaskan bahwa musik masuk secara perlahan (IN), kemudian naik (UP) setelah musik naik secara optimal maka diperlukan untuk kembali turun secara cepat (DOWN), kemudian musik perlaha rendah dan terus bertahan rendah selama beberapa menit (UNDER) sampai akhirnya musik perlahan hilang (OUT).

4. Format Naskah

Format naskah audio yang umum digunakan adalah menggunakan format dua kolom, seperti contoh berikut ini :

NO	PELAKU / JENIS SUARA	TEKS / ISI SUARA

Untuk lebih jelasnya, lihatlah contoh naskah di bawah ini.

b. Naskah Media Video

Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa : narasi, dialog, sound effect dan musik, sedangkan unsur visual berupa : gambar / foto diam (still image), gambar bergerak (motion picture), animasi, dan teks.

1. Format Naskah

Keterangan-keterangan yang didapat dari basil eksperimen coba-coba dengan storyboard tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk skrip atau naskah program menurut tata urutan yang dianggap sudah benar. Dalam pembuatan program film maupun video, skrip atau naskah program ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan

dipaparkan gambar demi gambar dan penuturan demi penuturan menuju tujuan perilaku belajar yang ingin dicapai. Format penulisan skrip untuk program film dan program video pada prinsipnya sama, yaitu dalam bentuk halaman berkolom dua; sebelah kiri untuk menampilkan bentuk visualisasinya dan sebelah kanan untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara. Tujuan utama suatu skrip atau naskah program adalah sebagai peta atau bal1an pedoman bagi sutradara dalam mengendalikan penggarapan substansi materi ke dalam suatu program. Karena itu skrip yang baik akan dilengkapi dengan tujuan, sasaran, sinopsis, treatment. Yang terpenting dalam sebuah storyboard termuat unsur video dan audio, memudahkan bagi pemain, sutradara dan kameramen dalam kegiatan latihan dan persiapan shooting. Para pemain yang berperan dalam video tersebut menghapalkan naskah dan dialog berdasarkan naskah.

VIDEO	AUDIO

Pada ***kolom video*** berisi semua kejadian/event yang perlu divisualisasikan dalam keseluruhan isi film dari awal sampai akhir program. Apa yang kita inginkan tampak dalam layar monitor diisikan dalam kolom video ini.

Pada ***kolom Audio*** berisi semua unsur audio baik berupa suara manusia (narator atau presenter), musik, dan sound effect.

Contoh Naskah Skenario :

Judul : Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah

NO	VIDEO	AUDIO
SCENE 1	Muncul Logo pembuka, pembuat program disertai tulisan PROYEK PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DAN SEKOLAH disusul dengan persembahan judul MEMANFAATKAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH	MUSIK JINGGLE
2	Animasi pembuka berisi cuplikan cuplikan video siswa sedang membaca, tumpukan buku, rak-rak buku, siswa sedang membuka katalog, dll disertai tulisan kerabat kerja.	MUSIK INSTRUMEN

3	Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat hiruk pikuk orang lalu lalang dan beberapa fasilitas belajar seperti perpustakaan	NARRATOR (OFF CAMP) : Kemajuan Indonesia saat ini sangat ditunjang oleh kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan negara lain. Salah satu cara untuk mewujudkan sumber daya yang tinggi adalah dengan menumbuhkan minat membaca sejak usia dini. Perpustakaan adalah solusi untuk menumbuhkan minat baca anak mulai di tingkat Sekolah/Madrasah. Dan seterusnya…
SCENE 4	Suatu siang di sebuah Sekolah/Madrasah, tampak lokasi sekolah dari luar	
5	Disebuah ruangan kelas, seorang guru sedang mengajar dihadapan 30 orang siswa.	Musik
6	Dari halaman sekolah, terlihat seorang guru keluar dari kelas menghampiri lonceng, sejenak melihat jam dan langsung memukul lonceng.	SUARA BEL
7	Kembali ke ruangan kelas, dimana seorang guru sedang mengajar.	Guru : "Ada yang mau bertanya ?" Siswa (Terdiam) Guru : "Kalau tidak ada yang bertanya, kalian boleh keluar"
8	Anak-anak berhamburan keluar ruangan untuk beristirahat.	Suara riuh anak-anak
9	Di sebuah sudut halaman sekolah, tampak seorang siswa perempuan sedang asyik membaca, dihampiri oleh 3 orang temannya.	Siswa-1 : " Kamu sedang baca buku apa?" Siswa-2 :"Buku Sejarah" Siswa-3 :"Bukunya baru beli ya?" Siswa-2 :"Enggak kok, aku baru beli dari perpustakaan" Siswa-1 dan Siswa-2 (bicara bersamaan) : "Perpustakaan" Siswa-2 : "Iya, perpustakaan sekolah Kita" Siswa-1 :"Emang bukunya boleh dipinjam dan di baca?" Siswa-2 : "Boleh" Siswa-3 : "Ada buku apa saja di sana?" Siswa-2 :"Banyak deh" Siswa-3:" Kalau begitu antar kami ke sana ya.." dan seterusnya..

2. Shooting Skript / Skenario

Bila di atas disebutkan bahwa skrip terutama ditujukan untuk bahan pegangan sutradara dan pemain, skenario lebih merupakan petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi atau pembuatan programnya. Jadi skenario sangat bermanfaat bagi teknisi dan kerabat produksi yang akan melaksanakannya dengan tanggung jawab teknis operasional. Petugas yang membutuhkan diantaranya : editor/penyunting gambar,

kameramen, pencatat adegan, sound man, dll. Dalam skenario inilah beda antara film dan video akan tampak karena video mempunyai efek visual tertentu yang tidak dimiliki oleh media film, misalnya dissolve, wipe, superimpose, split image, dan sebagainya.

Pengaruh lain yang juga akan tercermin dalam penulisan skenario adalah beda dalam pendekatannya. Bila dalam pendekatan film perpindahan umumnya bersifat *'cut- to-cut'* dan pengambilannya boleh meloncat-loncat dengan pengelompokan menurut keadaan waktu, cuaca, lokasi maupun sifatnya (di dalam atau di luar gedung studio), perpindahan dalam pendekatan video dapat transisional dan bersifat sekuensial. Dengan singkat, skenario untuk program video mempergunakan lebih banyak istilah-istilah atau "bahasa" produksi dan petunjuk-petunjuk teknis operasional bagi kerabat dan teknisi produksi.

Contoh shooting skript / skenario

NO	VIDEO	AUDIO
SCENE 1	IN BLACK ZI : LOGO PERPUSTAKAAN NASIONAL CAPTION (FI/FO): PROYEK PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DAN SEKOLAH CAPTION JUDUL (FI/FO) MEMANFAATKAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH	MUSIK JINGGLE FI-FU
2	IN BLACK ECU : Membuka Buku (Slow Motion) DISSOLVE TO CU : Siswa Sedang Membaca INS :CAPTION Ide Cerita : Drs. Rachmat Natawijaya DISSOLVE TO ZI : Plang Perpustakaan DISSOLVE TO Tumpukan Buku CUT TO PAN LEFT : Rak Buku Di Perpustakaan Dan seterusnya....	MUSIK INSTRUMEN

3	DISSOLVE TO HA : Patung Bundaran Hotel Indonesia CUT TO INS. Gedung-Gedung Bertingkat CUT TO LS : Orang Lalu Lalang DISSOLVE TO ; PAN LEFT ; Ruangan disebuah perpustakaan Dan seterusnya…..	NARRATOR (OFF CAMP) : Kemajuan Indonesia saat ini sangat ditunjang oleh kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan negara lain. Salah satu cara untuk mewujudkan sumber daya yang tinggi adalah dengan menumbuhkan minat membaca sejak usia dini. Perpustakaan adalah solusi untuk menumbuhkan minat baca anak mulai di tingkat Sekolah/ Madrasah. Dan seterusnya…
SCENE 3	IN BLACK FI /ESTABLISHING SHOOT : ZI : Perpustakaan sekolah, DISSOLVE TO : PAN RIGHT : setting sekolah dari luar	
4	CUT TO : LS : Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas CUT TO ; Siswa sedang memperhatikan guru mengajar.	Musik
5	CUT TO LS Dan PAN LEFT : Seorang guru keluar dari kelas menghampiri lonceng CUT TO ECU : jam tangan guru CUT TO : HA : guru sedang memukul lonceng.	SUARA BEL
6	CUT TO LS : di ruangan kelas, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.	Guru : “Ada yang mau bertanya ?” Siswa (Terdiam) Guru : “Kalau tidak ada yang bertanya, kalian boleh keluar”
7	CUT TO : LS : Anak-anak berhamburan keluar ruangan untuk beristirahat. CUT TO : ECU : kaki kai siswa berlarian	Suara riuh anak-anak

8	LA : Di sebuah sudut halaman sekolah, tampak seorang siswa perempuan sedang asik membaca, dihampiri oleh 3 orang temannya.] CUT TO CU : siswa 1 CUT TO OSS : siswa 2 CUT TO : siswa 3 CUT TO OSS : siswa 2 CUT TO ; siswa 1 dan 3 Dan seterusnya…	Siswa-1 : " Kamu sedang baca buku apa?" Siswa-2 :"Buku Sejarah" Siswa-3 :"Bukunya baru beli ya?" Siswa-2 :"Enggak kok, aku baru beli dari perpustakaan" Siswa-1 dan Siswa-2 (bicara bersamaan) : "Perpustakaan" Siswa-2 : "Iya, perpustakaan sekolah Kita" Siswa-1 :"Emang bukunya boleh dipinjam dan di baca?" Siswa-2 : "Boleh" Siswa-3 : "Ada buku apa saja di sana?" Siswa-2 :"Banyak deh" Siswa-3:" Kalau begitu antar kami ke sana ya.." dan seterusnya..

Dengan demikian seorang penulis naskah dan shooting skript video harus memahami istilah-istilah teknis yang ada dalam teknik produksi video.

3. Petunjuk pengambilan Gambar

Petunjuk pengambilan gambar adalah posisi pengambilan oleh kamera pada objek yang diambil. Secara mendasar terdapat 3 cara pengambilan, yaitu :

1. ***Long shot*** **(LS),** yaitu pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingannya.
2. ***Medium shot*** **(MS),** yaitu pengambilan yang memperlihatkan pokok sasarannya secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar-belakang maupun detail yang kurang perlu.
3. ***Close-up*** **(CU),** yaitu pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Lainnya dikesampingkan supaya perhatian tertuju ke situ.

Kadang-kadang di luar ketiga pengambilan dasar *(basic shots)* tersebut orang masih menambahkan dua lagi, yaitu XLS (extreme long shot) dan XCV *(extreme close-up).* Sedangkan di antara LS dan CU ditambahkan dua lagi, **yaitu** MLS *(medium long shot)* di antara LS dan MS, dan MCU *(medium close-up)* diantara MS dan CU.

4. Gerakan Kamera

Visualisasi yang tampak pada layar pada dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi serta gerakan objek yang tampak pada layar adalah akibat dari gerakan-gerakan yang

ditimbulkan dari kamera. Seorang skriptwriter harus mengetahui petunjuk-petunjuk yang berhubungan dengan gerakan kamera, seperti:

1. *pan right,* menggerakkan kamera kekanan
2. *pan left,* menggerakkan kamera ke kiri
3. *tilt up,* menggerakkan kamera ke atas
4. *tilt down,* menggerakkan kamera ke bawah
5. *zoom in,* mengatur pengambilan ke arah CU
6. *zoom out,* mengatur pengambilan ke arah LS
7. *dolly in* (track in), mendorong kamera ke arah subjek
8. *dolly out* (track out), menarik kamera menjauhi subjek *camera follow,* kamera mengikuti ke mana perginya subjek.

5. Efek Visual Dasar

Selain gerakan kamera, perubahan visual yang ditimbulkan pada video dan diakibatkan oleh efek visual. Edef visual dasar ini sering disebut dengan *transition devise* .Penggunaan efek visual dasar seperti:

1. *fade in,* pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan Iahan.
2. *fade out,* pengambilan oleh kamera tertentu mulai memutar secara perlahan.
3. *super* atau *superimpose,* penampilan sesuatu (biasanya titel atau caption) ke atas pengambilan yang ada.
4. *dissolve,* pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumnya.
5. *wipe,* mengganti pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan.

Pentahapan dari konsep ke skenario ini tidaklah merupakan keharusan, misalnya ada yang menganggap storyboard tidak perlu sebab koreksi atas kelancaran arus ceritera dan kontinuitas akan dilaksanakan dalam proses penyuntingan (editing). Bahkan tata urutan atau sekuens instruksional epidose biasanya sudah terikat pada garis ceriteranya (plot).

Kadang-kadang tidak dibedakan antara skrip dan skenario. Sehingga hanya terdapat tiga langkah saja dalam teknik penulisan naskah (film maupun "video), yaitu sinopsis, treatment, dan skenario seperti yang dikemukakan Yusach Biran. Dalam hal yang demikian yang disebut skrip atau naskah program adalah keseluruhan kumpulan bahan yang tersebut di atas.

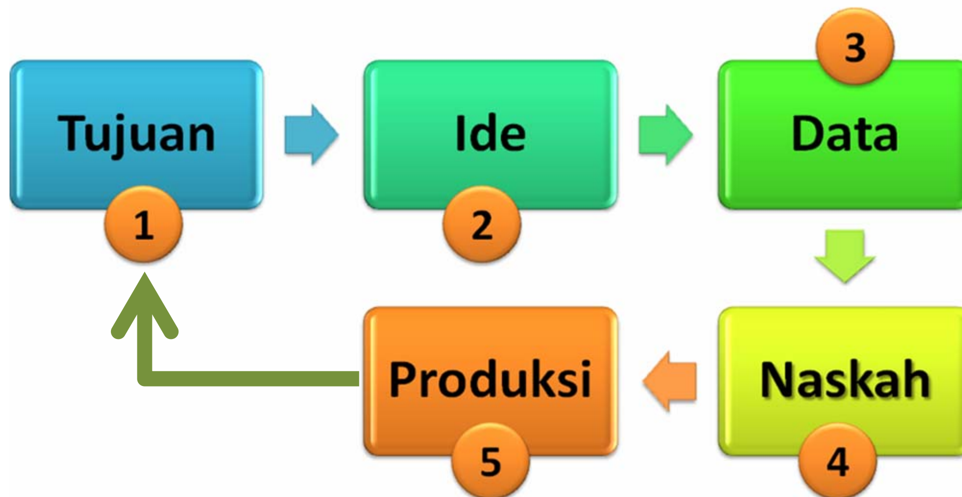
c. Naskah Media Cetak

Media yang cukup banyak digunakan guru dalam pembelajaran adalah jenis media grafis. Apa saja jenis media grafis itu? Media grafis adalah media yang dihasilkan dengan cara dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambar atau melukis, teknik printing, sablon, atau offset, sehingga media ini disebut juga media *printed matterial* atau bahan-bahan yang tercetak. yang termasuk media grafis diantaranya

: bagan, poster, grafik, diagram, karikatur, komik pendidikan, dan media foto. Dalam perkembangannya membuat media cetak menjadi lebih praktis dibandingkan dengan cara manual. Membuat media grafis dengan manual menuntut keterampilan dan keahlian khusus yaitu menggambar dan melukis dan kita sadari kemampuan ini tidak semua guru memilikinya. Kemudahan dalam pembuatan media grafis sekarang ini karena dibantu dengan menggunakan komputer.

Prosedur umum dalam merancang media grafis dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- Pertama mengidentifikasi program, dalam hal ini tentukanlah : Nama mata pelajaran, pokok bahasan dan sub pokok bahasan, tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan, dan sasaran, sasaran yang dimaksud di sini adalah siswa yang akan menggunakan media tersebut posisinya berada di kelas berapa, dan semester berapa.
- Kedua, mengkaji literatur, dalam membuat media cetak ini guru selanjutnya menentukan isi materi yang akan disajikan pada kedua media tersebut. Perlu diketahui bahwa menentukan isi yang akan disajikan pada media cetak dan media presentasi bukan memindahkan semua isi dalam buku teks, namun perlu di kemas sedemikian rupa sehingga materi pelajaran dapat divisualisasikan lebih tepat, merangkum materi yang disampaikan, jelas dan menarik minat dan perhatian siswa.
- Ketiga membuat naskah. Naskah untuk media grafis berisi sketsa visual yang akan ditampilkan berisi objek gambar, grafik, diagram,objek foto dan isi pesan visual dalam bentuk teks. Naskah untuk media presentasi berupa storyboard dengan format double colom berisi kolom visual yang diisi dengan semua tampilan dalam bentuk visual dan kolom audio.
- Kegiatan Produksi. Media cetak dapat dibuat secara manual atau menggunakan komputer. Cara manual berarti diperlukan keterampilan khusus untuk menggambar, melukis atau membuat dekorasi objek grafis. Bahan-bahan yang digunakan berupa media kanvas atau kertas, cat air atau cat minyak, kuas, minyak, berbagai bentuk dan bahan kertas, spon, steryoform, dan lain-lain. Cara kedua menggunakan komputer grafis menggunakan software aplikasi pengolah gambar dan dicetak secara digital menggunakan printer warna.



Proses Pengembangan Media Cetak

Naskah media grafis tidak selengkap media audio dan video, namun cukup mempersiapkannya dalam bentuk sketsa atau outline visual. Sketsa berhubungan dengan bentuk objek, banyaknya objek dan jenis objek yang akan divisualisasikan. Dalam naskah, objek tidak dibuat secara utuh namun dalam bentuk sketsa menggunakan pensil atau spidol warna hitam.

Outline visual, berhubungan dengan komposisi dan pengaturan penempatan setiap objek yang ditampilkan, misalnya teks akan ditempatkan dimana, apa isi teksnya, berapa karakternya. Begitu juga dengan gambar, foto atau grafis, bagaimana penempatannya, sehingga terlihat harmonis.

Latihan

Buatlah sebuah naskah media dengan lengkap, pilih salah satu media yang Anda minati apakah media audio, video, pembelajaran interaktif, atau media grafis.

Petunjuk Latihan

Untuk dapat membuat naskah media yang baik, Anda harus melakukan hal-hal berikut ini.

1. Amati dan kenali karakteristik media yang akan anda buat naskahnya. Pelajari juga GBPM yang sudah dibuat. Hal ini akan mejadi pertimbangan dalam menguraikannya menjadi naskah. Misalnya jika yang dipilih naskah audio, maka anda harus bermain

kata membuat kalimat yang mampu mendeskripsikan materi dengan baik, karena media audio sangat mengandalkan aspek pendengaran.
2. Dalam membuat naskah, tidak terlepas dari hal-hal teknis. Misalnya untuk media video terdapat hal teknis cara pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar, gerakan kamera, visual dasar, animasi dan sound efek. Maka pelajari terlebih dulu istilah-istilah teknis tersebut.
3. Perlu diperhatikan durasi waktu, jika naskah dalam bentuk video dapat diperkirakan satu lembar naskah akan berdurasi kurang lebih satu menit, jadi jika kita akan membuat naskah untuk durasi 20 menit maka dibutuhkan 20 lembar naskah.
4. Meski naskah sudah menuangkan imajinasi, gagasan dan khayalan, namun tetap harus berorientasi pada pencapaian tujuan yang dibuktikan dengan kejelasan pesan pembelajaran. Misalnya naskah dalam bentuk video, unsur drama berfungsi sebagai bumbu, pelengkap saja sajian materi tetap yang utama, dapat disampaikan oleh narator atau presenter.
5. Naskah yang sudah Anda buat perlu divalidasi terutama aspek kebenaran isi, bahasa yang digunakan, durasi dan kesesuaiannya dengan audience / siswa.

Rangkuman

- Secara umum naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu. Secara sederhana naskah juga dapat berupa gambaran umum media atau juga outline media yang akan dibuat.
- Fungsi naskah adalah sebagai pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat media. Seorang programmer pembuat media pembelajaran berbantuan komputer, mengacu pada naskah, jika tidak ada naskah maka tidak mungkin program itu akan terwujud.
- Tahapan pembuatan naskah meliputi : ide dan gagasan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pengumpulan data dan informasi, penulisan sinopsis dan treatment, penulisan naskah, pengkajian naskah atau reviu naskah, revisi naskah sampai naskah siap untuk diproduksi.
- Sinopsis secara singat dapat diartikan sebagai ringkasan program atau ringkasan cerita. Sedangkan treatment merupakan uraian ringkas secara deskriptif (bukan tematis) tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajaran (instructional event) akan disajikan. Dalam treatment semua alur cerita yang akan ada dalam media tersebut diuraikan dari awal sampai program berakhir.

Tes Formatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D di depan jawaban yang menurut pendapat Anda paling benar!

1. Salah satu akibat negatif apabila kegiatan pembuatan media tanpa disertai dengan naskah adalah…
   b. Mempercepat proses produksi
   c. Sulit untuk menentukan kesesuaian dengan tujuan
   d. Tidak teruji validitasnya
   e. Membutuhkan waktu pembuatan yang lama

2. Bagaimana hubungan antara tujuan dan materi dengan naskah program media?
   a. Tujuan dan materi tidak secara jelas terdapat pada naskah
   b. Acuan naskah adan tujuan dan materi
   c. Dalam pembuatan naskah tujuan tidak lagi di fikirkan karena sudah dibuat dalam GBPM
   d. Tujuan dan Materi bagian dari naskah.

3. Apa yang dapat dilakukan dalam rangka pengumpulan informasi untuk membuat naskah?
   d. Cukup dengan mengkaji literatur saja
   e. Berdiskusi dengan pihak terkait
   f. Observasi
   g. Penelitian, observasi, literatur

4. Uraian ringkas secara deskriptif tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajaran *(instructional event)* akan disajikan, merupakan pengertian dari…
   a. Sinopsis
   b. Skenario
   c. Treatment
   d. Naskah

5. Istilah-istilah teknis dalam program perencanaan media video terdapat pada…
   a. Skript
   b. Shooting skript
   c. Naskah
   d. Storyboard

6. Pihak yang memberi informasi tentang suatu acara akan di sampaikan, yang berfungsi untuk membuka sebuah program audio adalah…
   a. Narator
   b. Presenter
   c. Dubber
   d. Announcer

7. Pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingannya adalah…
   a. Long shot (LS)
   b. Medium shot (MS)
   c. Close-up (CU)
   d. Extreme close-up

8. Gerakan kamera berupa *dolly out (track out)* berarti…
   a. Menggerakkan kamera ke kanan
   b. Mengatur pengambilan ke arah CU
   c. Menarik kamera menjauhi subjek
   d. Kamera mengikuti ke mana perginya subjek

9. Manakah jenis media di bawah ini yang tidak termasuk kategori jenis media grafis…
   a. Poster, Komik
   b. Liflet, Booklet
   c. Transparansi, Slide
   d. Gambar, lukisan

10. Naskah dalam program media grafis, berbeda dengan media audio dan video, naskah dalam media grafis berupa…
   a. Outline
   b. Sketsa
   c. Skript
   d. Storyboard

Kunci Jawaban

Setelah Anda menyelesaikan soal tersebut, cocokkan pilihan jawaban Anda dengan kunci jawaban di bawah ini :

1. B
2. B
3. D
4. C
5. B
6. D
7. A
8. C
9. C
10. B

Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi kegiatan belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{5} \times 100\%$$

Makna dari tingkat penguasaan Anda adalah:

90% - 100%	= Baik Sekali
80% - 89%	= Baik
70% - 79%	= Cukup
< 70%	= Kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, Bagus! Anda cukup memahami kegiatan belajar ini. Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80 %, Anda harus mengulangi kegiatan belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Daftar Pustaka

Adam, JS et al, Research, Principle and Practice in Visual Communication, John Ball and Francis C.Byrmes, 1960

Adey, P. (1989). Adolescent development and school science. International Journal of Science Education, 79:98. England.

Alessi M. Sthephen & S.R., Trollip. 1984 Computer Based Instruction Method & Development, New Jersley : Prentice-Hall, Inc.

Anderson, RH, Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran, Jakarta Universitas Terbuka dan pusat Antar Universitas di Universitas Terbuka

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Divisi Buku Perguruan Tinggi PT.RajaGrafindo Persada (Rajawali Press), Jakarta, 1997

Barbara B. Seels, Rita C. Richey, 1994 , Instructiuonal Technology : The Definition and Domains of The Field, AECT Washington DC.

Bates, A. W. 1995. Technology, Open Learning and Distance Education. London: Routledge.

Cepi Riyana, 2004, Strategi implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menerapkan Konsep Instructional Technology, Jurnal Edutech, Jurusan Kurtek Bandung.

Dale, E. Audiovisual Method in Teaching. (Thrid Edition) New York: The Dryden Press, Holt, Rineheart and Winson, Inc.

Depdikbud. (1993). Kurikulum SD/MI 1994. Jakarta: Depdikbud. Drive, R. (1988). Changing conceptions. Journal of Research in Education, 161-96.

Gerlach, S. Vernon, 1980, Teaching and Media, New Jersey: Prentice-Hall., Inc.

Heinich, Molenda, Russel, Instructional Media and The New Technology of Instruction, John Wiley and Sons Inct New York, 1981

Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. (1996). (3rd Ed). Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers and using media. Upper Saddle River, NJ.: Merril Prentice Hall.

Kemp, Jerrold E, Designing effective Instruction, MacMillan Publisher, New York, 1994.

Kemp,Jer Old E. Planning and Producing Audio-Visual Materials, Crowell Harper and Row, Publisher, New York, 1975

Kenji Kitao,. 1998. Internet Resources: ELT, Linguistics, and Communication. Japan: Eichosha.

Molenda, Heinich Russell, Instructional Media and The New Technology of Instruction, John Wiley & Son, Canada, 1982.

Nana Sudjana, Ahmad Rifai, Media Pengajaran, Sinar Baru Algendindo, Bandung, 2005

Sadiman Arief, Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan, Rajawali , Jakarta, 1990.

Smeltzer, K. Dennis, 1992, Computer Mediated Communication : An Analysis of the Relatioship of Message Structure and Message Intent. Journal Educational Technology